GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MAGGIO L. 9.900

MENSILE ANNO 4 N. 5 MAGGIO 2000 - SPED. ABB. POST. ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 MILANO DISTRIBUTORE DEADIS

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!



ESCLUSIVA! L'IMPERO DELLE FORMICHE

ANCHE LE FORMICHE NEL LORO PICCOLO... CONQUISTANO!

PROVATO! FORCE COMMANDER

LA STRATEGIA DI GUERRE STELLARI

PROVATO! ASHERON'S CALL

L'ATTESISSIMO GIOCO DI RUOLO ON-LINE SBARCA ANCHE IN ITALIA!

PROVATI!

RISOLTI!



SOMMARIO



L'IMPERO DELLE FORMICHE

76 Invece di eserciti medioevali o fantascientifici, dobbiamo prendere il controllo di un'armata a sei zampe molto, molto piccola...

ASHERON'S CALL

108 Finalmente è arrivato! Il primo gioco di ruolo online sbarca in Italia.

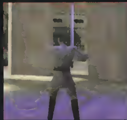
TANK RACER
GIOCO COMPLETO



16 Corse da pazzi con Giochi per Il Mio Computer! Questo mese infatti troviamo *Tank Racer*, in cui dovremo metterci alla guida di un carro armato da gara!

OBI WAN

56 Tornano i giochi ispirati a "Guerre Stellari"! Oltre a *Force Commander*, provato questo stesso numero, diamo un'occhiata in anteprima a *Obi Wan*, in cui impersoneremo il grande maestro Jedi!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Numero 38
Maggio 2000

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALE

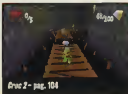


RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE


L'Impero delle Formiche - pag. 76


Croc 2 - pag. 104


Force Commander - pag. 80


Asheron's Call - pag 108

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL MIO CASTELLO EDITORE

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Menegatti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

EDITOR
Paolo "Bust a Move" Paglianti
Ppaglianti@ilmioweb.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Predator" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "GPL" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Peraltro Asfalto" Dente, Massimiliano "Filmato" Rovati, Claudio Tradardi, Francesco Alinovi, Antonio Loglisci, Alessandro Polli, Skulj Primoz, Luca "forza!" Spinelli, Alessandro "Mitico Cantante" Galli, Alessandro Trevisan

IMPAGINAZIONE
Davide "Asheron" Candiani (Responsabile),
Loris "Oh Bastali!" Lepore, Luca "ZypDj" Patrian

HANNO COLLABORATO
Marcello "Signorsì" Cirillo, Simone "Partecipazioni" Bechini, Marco "Preview" Andreoli, Nemesis, Cinzia "Martedì sera" Pavesi, Emanuele "Miticol" Sabetta, Roberto "FF8" Camisana, Matteo "GP World" Pavesi, Fabio "Regalo" Paglianti, Yuri "Pizza" Abietti, Luca "Finito U9" Chichizola, Federico Peyrani, Simone Gattamelata, Alessandro "Quam" Germinasi, Stefano "CD" Merlini, Vincenzo Riggio, Giorgio "C'eres" Baratto, Mungo, Alessandro "Quietanza" Stanchi

ASSISTANT PUBLISHER CD-ROM
Valerio "Senegal" Colombo

AREA CD-ROM
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

DISEGNATORE Roberto "Michelangelo" Fieschi

FOTOGRAFO Maurizio Brera

EDITORE Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cana

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

 Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 19%
Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca "Ajo Blanco" Brendi

PRODUZIONE Luigi Canton,
Lorenzo Cazzaniga

FOTOLITO Yellow & Red, Milano
DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998



VOGLIAMO DI PIU'



Schede grafiche 3D, schede sonore 3D, Internet, RAM a valanga, DirectX, Open GL, lettori CD 75X, DVD, periferiche con ritorno di forza, mouse ottici.
Queste sono solo alcune delle tecnologie rivoluzionarie protagoniste dei cambiamenti nel nostro modo di giocare con il computer.
Se andiamo bene ad analizzare quello che giochiamo oggi, però, ci rendiamo conto velocemente che non è poi tanto dissimile da quello a cui giocavamo ieri.
Torniamo su un argomento che ci sta a cuore, quello dell'innovazione, ma lo vogliamo affrontare da un punto di vista differente. In passato, abbiamo analizzato i giochi più innovativi e nella totalità dei casi presi in esame siamo riusciti a ricondurne le origini a prodotti già visti. È probabile che, dopo 25 anni di videogiochi destinati al grande pubblico, di idee realmente nuove ne siano rimaste pochissime da sfruttare e ci auguriamo che vedano la luce al più presto.
Ma il punto è un altro. Se non è possibile ideare qualcosa che ci sorprenda per il concetto di gioco, è pensabile che la strada da percorrere si possa trovare nel modo in cui l'esperienza viene vissuta attraverso il computer?
Cerchiamo di essere più chiari: l'interfaccia uomo-macchina, con cui impartiamo al computer i comandi per i nostri videogiochi preferiti, ha davvero raggiunto la perfezione? Si tratta di una domanda retorica, sappiamo perfettamente che la totalità dei reparti di ricerca & sviluppo delle società informatiche è continuamente al lavoro per studiare modi migliori per comunicare con il computer. Ma cosa si sta facendo per i videogiochi?
La domanda sorge spontanea proprio in un momento come questo, in cui ricreare universi di gioco credibili e realistici è sempre più facile. Scenari all'interno dei quali ci muoviamo utilizzando ancora tastiera e mouse (i vari *Quake*, *Half-Life* e *System Shock 2*), che limitano enormemente le nostre capacità d'azione rispetto alla flessibilità della "macchina" essere umano. È possibile che nessuno provi a creare una periferica di controllo (alla stregua di joystick e joypad, per intenderci) adatta a riprodurre i movimenti di un uomo? Pensiamo alle infinite capacità di movimento che abbiamo nella vita di tutti i giorni e a quelle limitatissime all'interno di un videogioco. L'unica soluzione, a nostra opinione, sarebbe che le case di software e di hardware unissero i propri sforzi per regalarci un modo nuovo di interagire con i videogiochi. Siamo sicuri che ne varrebbe la pena.

Andrea Minini Saldini
gorman@ilmioweb.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@ilmioweb.it**

IN BREVE

Perché snobbate i giochi di piattaforme e di lotta?
Saluti Ramses

Non è che li snobbiamo, é che per PC ce ne sono davvero pochini...

Se qualche metallaro vuole scambiare pareri su thrash, death e metal in generale pubblica la mia email: baphomet@inwind.it.
Baphomet
PS: Come mai ti chiami come un romanzo del compianto Asimov?

Pubblico il tuo indirizzo, però non rispondo alla tua domanda (in compenso non farò menzione di certe storie sui Templari).

Sai se uscirà mai *Gran Turismo* per PC?
Xna

Pare proprio di no, caro il mio Xna

Io non sono un grande fan dei videogames horror-fantasy, ma credo che *Wheel of Time* abbia tutti i requisiti per essere un ottimo horror-fantasy. Ti chiedo, anzi ti supplico di darmi informazioni riguardo il suo acquisto e, se non chiedo troppo, anche il suo prezzo di listino.
Grossi bacioni a te e tanti saluti a GMC
Dario (CL)

Wheel of Time e uno sparatutto 3D ispirato dalla serie di libri fantasy di Robert Jordan, di cui abbiamo parlato nel numero di Gennaio 2000 di GMC la parte fantasy non manca certamente, ma temo che per l'horror faresti meglio a cercare altrove.

Il prossimo Natale Lara tornerà a far felici un sacco di giocatori accaniti come me? E magari avete anche qualche informazione più dettagliata sul futuro film della mia eroina preferita?
Salutoni
Il babytromabarolo

E da pochissimo uscito *Tomb Raider The Last Revelation*, vogliamo far riposare un po la nostra Lara prima di richiederle nuove avventure?! Quanto al film, siamo tutti in trepidante attesa soprattutto perché dal film verra tratto proprio quello che cerchi tu, cioè il quinto episodio della saga (almeno, pare).







Non c'è che dire: *Quake 3 Arena* continua a essere il passatempo principale della gentaglia di GMC.

ECCEZZIUNALE VERAMENTE

Carissima Nemesis, possiedo tutti gli sparatutto esistenti, ma nessuno di questi mi soddisfa: sono troppo bravo! Sì! Hai capito bene! Li ho finiti tutti al massimo livello di difficoltà, ed è circa dal '94 che non "muoio" più. Io ho impiegato 5 ore, 49 minuti, 13 secondi e 88 centesimi (l'ho cronometrato) a finire *Quake III Arena*, e quando ho visto il filmato finale ho pianto per la tristezza di essere così bravo! Le uniche volte che muoio sono quando gioco in multiplayer contro avversari umani. Esiste uno sparatutto che possa soddisfarmi? Perché sono così bravo? Credete proprio che Gorman mi batta?

Luca (PV)

Bravissimo (soprattutto se non usi trucchi). Però, come tu stesso ammetti, i giocatori umani sono diversi da quelli controllati dal computer... E sì, vedendo come gioca sono proprio convinta che Gorman non sia molto facile da battere (e se per caso ci riesci probabilmente viene a casa tua a guardarti male).

IL VIDEOSIMPSON

Cara Nemesis, prima di tutto vorrei complimentarmi con tutti voi per la rivista, che trovo molto divertente e utile (anche se non è da molto tempo che l'ho scoperta).
Ma passiamo alla domanda: siccome mi piacciono molto i *Simpson* e mi piacciono i videogiochi, volevo sapere se si possono conciliare le due passioni, e cioè se esiste un videogioco dedicato ai Gialli.

Cosimo, Castel S.Lorenzo

Sì che c'è! Beh, non è proprio un videogioco, però dovrebbe soddisfare la fame di interazione con i nostri amici li Simpson: si tratta di *Virtual Springfield*, della Fox Interactive.
Come dicevo, non è proprio un gioco, ma una specie di enciclopedia - però è molto, molto carino e assolutamente necessario per un amante della serie TV. Salve salvino!

TOPI DI CAMERETTA

Carissima Nemesis, ti scrivo questa lettera perché hai affermato che i videogiochi sono l'unico modo



I Simpsons anche sul nostro computer!

rimasto nelle grandi città per non doversi scontrare con una società aggressiva e di vincenti.
Volevo dirti che anche nei piccoli paesi come il mio (1000 abitanti, in gran parte anziani), i videogiochi rimangono l'unico rifugio, anche se da altre cose.
Quando esco e non trovo nessuno, l'unica cosa da fare è accendere il caro PC e giocare.
Però questo succede solo nei periodi scolastici: quando nelle feste arrivano amici forestieri il mio PC contempla la cameretta vuota e aspetta settembre sapendo che il topo tornerà nella tana.

Bart

Vero, verissimo: l'oppressione e la spersonalizzazione delle grandi città sono probabilmente lo specchio della solitudine e della mancanza di stimoli di quelle troppo piccole – e anche in questo caso il PC (come molte altre cose) può essere una via d'uscita.
Però, a volte mi sembra che una piccola cittadina abbia qualche vantaggio rispetto alla grande città, e che forse potresti godertela anche senza abusare del PC. Ma probabilmente è solo la vecchia questione dell'erba del vicino...

QUANDO LA VITA REALE NON CI SODDISFA...

Carisssssima Nemesis, innnnnnnnanzitutttto complimenti per la mitica rivistona che mi tiene aggiornato tutti i mesi sui migliori e peggiori videogiochi in circolo.
Ti scrivo nella speranza che questa lettera venga pubblicata... e per comunicare a tutti un buon sito web dove poter scaricare un fantastico gioco di ruolo: *Tabboz Simulator 0.8.6pr.*
Occupa solo 2.10 MB di memoria ed è divertentissimo!
Il sito è http://www.tabboz.com.
Volevo anche chiederti se puoi pubblicare il mio indirizzo email per chi volesse conoscermi o scambiare opinioni sul *Tabboz Simulator*.

bigolo84@hotmail.com
Ciao
Obi Wan KeRoby

Un giochino curioso quello che proponi ai nostri lettori, dato che si tratta di un simulatore di buzzurro...
Okay, ragazzi, diamoci sotto e facciamo vedere a Obi che siamo perfettamente tutti in grado di andare in giro in canottiera.

AL SERVIZIO DI SUA MAESTÀ

Cara Nemesis, puoi pubblicare la mia email: A985@libero.it? Mi piacerebbe entrare in contatto con altri amanti dei giochi di ruolo (come *Final Fantasy* o *Might And Magic*), ma anche dei giochi in generale.

Grazie, A985

IN BREVE

Cara Nemesis, vorrei lamentarmi anch'io per la forma dei contenitori dei CD allegati alla rivista. I porta CD sono di forma quadrata, i contenitori da voi creati sono rettangolari... come faccio (facciamo)? Voglio sapere dove devo inserire questi contenitori! Bacioni
Giovanni de Sapio (Roma)

L'Annosa Questione Delle Custodie Dei CD non sembra ancora giunta al termine. Giovanni caro, purtroppo io non c'entro assolutamente con la forma e le dimensioni delle custodie dei CD (che credo siano state fatte così perché sono comode per chi non usa i porta-CD). Però mi ricordo che il mese scorso un lettore aveva suggerito una soluzione

Poco tempo fa ho acquistato *Hidden and Dangerous*, un fantastico gioco, devo ammetterlo, ma maledettamente difficile! A stento sono riuscito a sorpassare le prime tre missioni. Potresti pubblicarmi qualche cheat? Mille grazie, un bacione
Tino (RC)

Ecco a te

quickload	carica un gioco salvato
cantdie	invulnerabilità
goodhealth	100% salute
killthemall	uccidi tutti i nemici
gamedone	completa la missione corrente
funnyhead	modalità testa grossa
enemyb	visuale del nemico da dietro

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI MESSIAH!)

GLI EMARGINATI

Incantevole Nemesis, volevo intervenire a proposito della continua e incessante polemica sui videogiochi e sull'isolamento che possono provocare. Si pensa sempre che i videogiochi facciano diventare le persone (e in particolare i ragazzi giovani, come me) asociali, o che comunque gli precludano una certa vita sociale. Ebbene, io sono uno di quelli che vengono detti "asociali", tuttavia il mio stato NON è determinato dal videogiocare in sé, ma dal mio stesso modo di essere, dalla mia personalità tendenzialmente introversa, dalla mia insicurezza e da centinaia di altri fattori ancora, che comunque non rientrano nella sfera videoludica; è ovvio che uno con un temperamento sostanzialmente depressivo preferisca compiere attività da solo, quali il videogiocare, ma si tratta di un'attività come un'altra. Le persone chiuse esistevano già molto prima dei videogiochi (così come le persone violente, per riallacciarmi alla lettere di Zeus-Dei sul numero di marzo), il videogiocare è semplicemente una via di sfogo come ce ne sono migliaia e ce ne saranno ancora. Magari, se la gente (uso il termine più vago possibile) smettesse di condannare la semplice timidezza o introversione come una colpa, facendo di fatto peggiorare la situazione dell'"emarginato", e cercasse di capire la vera natura delle cose, avremmo meno casi di isolamento. Spero che concorderai con me sul fatto che è fin troppo facile usare i videogame come capro espiatorio, questo sia per quanto riguarda la violenza che per quanto riguarda l'isolamento. PS: Sono un esperantista (ci conosci?) in cerca di corrispondenti via email, se pubblicassi il mio indirizzo (knef@esperanto.nu) mi faresti felice. PS2: In redazione c'è qualche "samideano"?
Knef (13 anni, dalla provincia di Napoli).

Knef, il tuo discorso non fa una grinza. Sono perfettamente d'accordo con quello che dici, quindi [illegible] pubblicato senza grandi commenti. Soprattutto, sono commossa dal fatto che la tua lettera non ha avuto bisogno di nessuno dei piccoli "aggiustamenti" che faccio di solito: ortografia perfetta, terminologia ineccepibile e tutto quanto. E poi c'è gente che dice che la scuola non funziona.

IN BREVE

debugdrawwire mostra i poligoni
laracroft cambia le uniformi
Questo è quanto – però non abusarne, okay?

Ho acquistato un gioco che si chiama *Insurrection* e quando voglio installarlo mi appare un messaggio che dice: "Could not find StarCraft information file. Please install StarCraft". Vorrei sapere cosa significa!
Ti ringrazio, ciao e alla prossima
Davide dalla Svizzera (Canton Ticino)

Il fatto è che *Insurrection* è una collezione di livelli aggiuntivi di *StarCraft*, che devi quindi aver precedentemente installato sul tuo PC! Altrimenti non funziona.

Avete le password di *Tomb Raider: TLR* e *Star Wars*? Nell'eventuale impossibilità da parte vostra, vi chiediamo cortesemente alcuni indirizzi Internet dove sia possibile trovarle.
Un saluto da parte di Giulia Secci e Alessia Longo

La soluzione di *Tomb Raider: TLR* è divisa in quattro parti: due sono state pubblicate nel numero di marzo e aprile 2000 di GMC, mentre le altre due le troverete a meno di disastri cosmici rispettivamente su questo numero e sul prossimo. Per quanto riguarda *Star Wars*... beh, dovreste almeno dirmi a quale del centinaio (o giù di lì) di giochi ispirati a "Guerre Stellari" siete interessate.

Colgo l'occasione per farvi i complimenti per l'ottimo lavoro che svolgete (sono un vostro appassionato lettore) e anche per inviarvi dei trucchi sulla saga di *Age of Empires*:
E = mc2 trooper
L'uomo lanciamissili
Zeus in terra

Ti ringrazio per i complimenti e per i trucchi che gli amanti di questa saga sapranno apprezzare.

Che simulatori di volo mi consigli di acquistare?
Alessandro (alias Lisandro)

L'espertone redazionale suggerisce *Flight Simulator 2000* per il volo civile e *MiG Alley* per le giornate in cui preferisci usare la mitragliatrice.


A pagina 61 troviamo una anteprima di *Might & Magic VII*.

Voilà, indirizzo pubblicato. Ma sei sicuro che questo non ti faccia intercettare dalle altre spie (A985 non può altro che essere il nome di una spia, chiaramente)?

GALEOTTO FU L'SMS (E GMC)...

Un giorno ho ricevuto una e-mail da una ragazza che si chiama Giorgia, mandata con il cellulare. Invece di continuare via email ho deciso di mandarle un SMS e, messaggio dopo messaggio, siamo diventati amici.
Abbiamo un interesse in comune (l'hip-hop), lei è di Bologna e io di Napoli, e mi piacerebbe molto incontrarla.
Lei ci terrebbe a che tu pubblicassi la nostra piccola storia, potresti aiutarmi?
Vorrei anche porti una piccola domanda: puoi darmi il titolo di giochi ispirati al film da cui ho preso il nome?
Grazie per la tua disponibilità!

Bacioni Spawn
dpzone@inwind.it

Caro Spawn, spero che la tua amicizia con Giorgia continui felicemente (o si evolva!), e passo a darti una brutta notizia: che io sappia, non è stato fatto nessun gioco basato sul film o sul fumetto che porta il tuo nome. Magari in futuro...

OKAY, HO CAPITO

Ciao Nemesis.
Ti prego pubblica il mio indirizzo di posta elettronica. Adoro conoscere persone anche in altre regioni. Sto infatti cercando nuovi amici per scrivere lettere elettroniche. Pubblica l'indirizzo per favore!
ilfurby@tin.it

Ti saluto,
Furby

Beh, onestamente non serviva darmi tutte le spiegazioni del perché vuoi che il tuo indirizzo venga pubblicato...

FLUSSO DI COSCIENZA

Eccelsa (grande, mitica...) Nemesis,
ti invio, server permettendo, questa missiva poiché cerco disperatamente persone con cui giocare in multiplayer a *Baldur's Gate*, *Tribes*, *Warlords 3*, *Panzer General 2*, *Napoleon 1813*, *Rollcage*, *Seven Kingdoms AA*, alle demo di *CC 3* e 4, a *Red Baron 2* e a *Trucks*, pubblica inoltre la mia email, (altrimenti come li contatto?) (con la telepatia?) (no, posseggo solo la telecinesi...) (con il telefono?) (naaa......) (allora proprio con l'email?
Non va bene ICQ?) (giusto, ICQ!) e inoltre puoi sbatterci anche il mio numero di ICQ che è 54134150, almeno uno dei due dovrebbe funzionare, quale non so, non mi ricordo...

ADIOS!,
Carlo
(ntxgqt@tin.it)

Joyce sarebbe stato assolutamente fiero di te, giuro. È la prima volta che riesco a seguire così dettagliatamente i processi mentali di qualcuno, e per questo ti

IN BREVE

Cara Nemesis, i trucchi per i giochi funzionano anche nei demo? Ciao Giampiero Piras (SS)

Talvolta sì, talvolta no, dipende dal gioco. Il più delle volte, comunque, i demo sono creati a partire da una versione diversa del gioco, quindi anche i trucchi sono diversi. Non disperare, però: basta provarci!

Potresti gentilmente spiegarmi cos'è USB? Con ossequi Luke Skywalker PS: Stammi bene.

Farò il possibile per stare bene e penso che andrò per qualche mese ai Caraibi, mentre aspetto (fiduciosa) di partire, ti dirò che USB significa Universal Serial Bus ed è un (relativamente) nuovo dispositivo di connessione presente nella maggior parte dei PC che offre una vera e propria installazione plug and play e capacità di scambio a computer acceso, in modo che si possano aggiungere, rimuovere o scambiare dispositivi mentre il PC è in funzione

Salve, o popolo di appassionati informatici, mi presento, sono il grande hacker di fama mondiale Dark_Spirit. Dark_Spirit

Wow! Uno hacker di fama *mondiale* che ci scrive! Da non crederci!

Siamo due gemelli, vi seguiamo dal maggio 1997: pubblicateci!!!!!!! Ciao (e, speriamo, grazie) Angelo e Vincenzo.

Prego, non c'è di che.

Per abbonarsi a Internet è meglio Tiscali Free Net, Jumpy o Infostrada? Marco

Beh, dipende. Molti sono particolarmente soddisfatti di Tiscali, e molti giurano sulle qualità di Libero Infostrada; probabilmente, la cosa migliore è provarli entrambi e vedere con quale ti trovi meglio

Chiudo non proprio una risposta ma, un sentito ringraziamento a Ignazio Anoli che mi ha deliziata con una poesiola in rima baciata sul significato semantico di Word



I fanatici dei giochi di ruolo redazionali hanno già preso le ferie per l'uscita di *Baldur's Gate II*.

ringrazio (e ti pubblico pure). Comunque, secondo me la posta elettronica ti funziona a fatica perché il tuo indirizzo non sembra comodissimo da ricordare...

UN QUESITO FACILE FACILE

Cara Nemesis, ti scrivo per porti un quesito: esistono altre ragazze al mondo carine, simpatiche e "computeristicamente" dotate oppure tu sei l'unica? Perché io in 19 anni di vita non è ho conosciuta nessuna!
Comunque non demordo e chiedo il tuo aiuto in proposito: se conosci qualcuna (dalle mie parti), per favore dalle il mio indirizzo: puiesi@libero.it.
PS: Se non conosci nessuno almeno mandami tu una email.

Gianchj "magno" (Palermo)

Ovviamente, la risposta al tuo quesito è che sono unica. Chiaro, no? Scherzi a parte, io provo a pubblicare il tuo indirizzo – non si sa mai che qualche ragazza carina e simpatica non riesca a trovare nessuno con cui spartire le sue conoscenze informatiche...

FIANCO A FIANCO

Cara Nemesis,
tralascio i complimenti a te e alla rivista e ti pongo un quesito a cui saprai certamente rispondere. Un amico, Angelo, afferma che "Il computer non potrà mai eguagliare la PlayStation per grafica, potenza, qualità e fluidità dell'immagine".
Io ho sempre affermato il contrario, e così, per scommessa, mi sono appellato a voi, sapendo che avete su uno staff eccezionale. Vi ringrazio anticipatamente e vi saluto.

Graziano Laginestra, alias November17

Caro Graziano, corri a riscuotere la posta della scommessa: il PC ha eguagliato e superato ampiamente la potenza (anche grafica) della PlayStation. Comunque, visto che le parole non supportate dalle prove non valgono molto, ecco qualcosa da mostrare al tuo amico Angelo: in fondo a questa pagina, trovi due immagini. Quella di sinistra è stata presa da *FIFA 2000* per PC, quella di destra dalla versione per PlayStation...

UN ARTISTA (FORSE)

Konnichi wa Nemesis, sono Enrico "Shinji" Tirotta. Ti voglio scrivere per avere un tuo giudizio sul mio disegno! Ti piace? Ti ho pensata! Mi sono detto perché non chiedere un parere alla nostra Nemesis nazionale? Fra un mese te ne manderò altri se ti piacciono. Puoi pubblicare anche la mia e-mail? Enrico_Shinji@yahoo.it
Sei mitica tu e tutto lo staff.

Un bacio, Shinji.

Shinji, il tuo disegno è carino senza dubbio, ma c'è un'evidente traccia di scolorina vicino alla firma, e anche il nome del file era un po' strano... Non è che stavi cercando di buggerarmi?

GIOCHI COMPUTER





Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

SILVER

D Sto giocando a *Silver*, e devo veramente dire che è un gioco meraviglioso, però mi sta facendo impazzire: ho preso le prime 2 sfere mistiche, e ora sto cercando Taddeus a Rugiada (Rain), ma non riesco a trovarlo. Vi prego, ditemi cosa devo fare. Volevo chiedervi anche dove incontrerò altri personaggi del party. Grazie anticipatamente e, vi prego, non cestinatemi, perché è la prima volta che vi scrivo, e vorrei una risposta. Di nuovo grazie, il vostro assiduo lettore,

Daniele Di Nicuolo, Milano

R Caro Daniele, non è facile arrivare a Thaddeus. A un certo punto il sindaco ci darà la chiave del portone chiuso di Rugiada. Dopo aver ucciso i pirati, proseguiamo per le strade, salviamo ed entriamo nella taverna. Parliamo con Jug e con Randalph, che ci venderà la spada di fuoco. Da questo punto dobbiamo affrontare ancora una serie di enigmi e peripezie; in seguito incontreremo un barcaiolo che vorrà un doblone maledetto per portarci da Thaddeus. Ricordiamo che il professor Velding ci aveva detto di cercare la terza sfera a Spira, raggiungibile solo tramite un mezzo anfibio fornito da Thaddeus.

MONKEY ISLAND 3

D Gentili amici di GMC, sono un vostro appassionato lettore. Ho comprato "La trilogia di Monkey Island" e ho qualche problema a superare il secondo livello. Mi trovo su Blood Island. La donna Voodoo mi ha detto di trovare un equipaggio, una mappa e una nave. Sono andato dal barbiere, nel teatro, nel club ma non so come superare il livello. Potete aiutarmi?

Grazie e complimenti a tutti!

Nicola Fiasconaro, Palermo

R Caro Nicola, in effetti la mappa da cercare è quella di Blood Island, perché tu ti trovi a Porto Pollo. Per prima cosa andiamo nel teatro, e guardiamo il cappotto nel camerino. Ci sono dei pidocchi, prendiamoli. Prendiamo anche il guanto nella tasca e la bacchetta magica, da usare sul cappello per ottenere un libro sui ventriloqui. Andiamo adesso dal barbiere. Parliamo con Rottingham. Non appena il barbiere Haggis appoggerà il pettine sul tavolino mettiamo i pidocchi sul pettine. Il capitano verrà rapato a zero, e mandato via. Possiamo così parlare con Haggis e convincerlo ad essere dei nostri. Prendiamo anche il sasso fermacarte e le forbici conficcate sul soffitto...

BROKEN SWORD 2

D Ciao Nemesis, sono un vostro affezionatissimo lettore. Ho 11 anni e leggo ogni mese la vostra rivista. Siete fantastici! Aiutatemi mi sono bloccato e non riesco a continuare l'avventura *Broken Sword II*, perché sono arrivato all'isola degli zombi e sono andato ad est della localizzazione dello spuntone del lago e non riesco a trovare la pietra con le iniziali e i tre buchi. Sono disperato! Aiutatemi voi!

Vittorio Cantatore, San Vito di Normanni (BR)


Il terzo episodio di *Monkey Island* riserva ancora qualche sorpresa!





Sta per esplodere tutto! Meglio cercare un riparo, e alla svelta!





R Stai tranquillo Vittorio, non ti lascio senza aiuto! Sul sentiero c'è una roccia a forma di ago. Aggrovigliamo la rete da pesca usando il rampicante presente sulla roccia, ottenendo una liana robusta. Uniamo il segnale luminoso (quello del teodolite) alla liana robusta. Il segnale va posizionato in un punto molto alto, ben visibile da qualsiasi parte della foresta. Saliamo sull'altura che domina la foresta, a est della locazione dove si trova la roccia a forma di ago. È qui che possiamo notare, incise sulla roccia, le iniziali F.K (Frederick Ketch): significa che stiamo seguendo la strada giusta. Accanto alle iniziali del pirata scorgerete tre piccoli buchi nel quale possiamo infilare il treppiede del teodolite. Osserviamo il panorama per individuare il segnale luminoso che abbiamo posto in alto sulla roccia ad ago e perpendicolarmente noteremo un'altra roccia. Nei pressi di quest'ultima dovremo cercare il tesoro di Ketch.

INDIANA JONES

D Carissima Nemesis, ormai mi sono ridotto a scriverti ogni volta che inizio un gioco, spero di non essere l'unico che ogni tanto resta bloccato in qualche livello. Ho bisogno del vostro aiuto, il mio problema è *Indiana Jones e la Macchina Infernale*. sono bloccato nel santuario di Shambala, nella grotta di ghiaccio, ho trovato l'oggetto "parte di Urgon", sono costantemente inseguito dall'orco di ghiaccio e non riesco più a trovare l'uscita della grotta.
Vi sarei molto grato se mi aiutaste a risolvere questo enigma; sicuramente riceverete altre lettere da me perché ho l'impressione che resterò bloccato in qualche altro livello.
Complimenti per la bellissima rivista e per questa utilissima rubrica. Auguro buon lavoro a tutta la redazione.

Massimo Guazzetti, Appiano Gentile (CO)

D Cari amici di GMC, ho iniziato da poco a giocare con Indiana Jones e sono arrivato al secondo livello, ovvero "Babilonia", ma al momento di saltare sulla base (dopo aver spostato la cassa), il mio alter ego si rifiuta di farlo! Ovvero non riesce ad aggrapparsi al muro, cosa posso fare? Vi ringrazio e saluto tutta la vostra stupenda redazione.

Giovanni d'Elia, Lecce

R La nuova entusiasmante avventura del professor Jones sta tenendo impegnati alcuni nostri lettori. . Iniziamo aiutando Giovanni, fermo nel cortile del livello "Babilonia". Muoviamoci verso la zona con la torre e saliamo il muro alla sinistra. Poi saltiamo sul tetto della casa del più vicino edificio, e ascoltiamo la conversazione di Gennadiy Volodnikov, il generale russo che è dietro a tutta la storia. Continuiamo a saltare verso il successivo tetto, e vedremo una campo con 4 guardie. Avanziamo verso la caverna sulla destra che porta a due edifici circondati da un fossato pieno d'acqua. Passiamo ora al livello "Shambala" per aiutare Massimo. Dopo aver preso un pezzo del manufatto di Urgon andiamo nella prima stanza con una discesa bianca. Risaliamola e spingiamo il blocco fuori dal muro, per liberare il passaggio, nell'altra parte del blocco. Corriamo verso l'edificio nell'angolo opposto e risaliamo all'interno. Evitiamo i mostri, che tanto non riescono a raggiungerci. Corriamo veloci lungo il passaggio e saltiamo sul ponte rotto. Continuiamo fino a raggiungere una stanza con una statua. Saliamo per il passaggio di ghiaccio sulla destra e arriviamo così sul tetto. Usiamo la frusta per superare lo spazio e arriviamo quindi nella stanza d'arrivo. Qui prendiamo un pezzo della Macchina Infernale e scendiamo lungo la discesa.
Per uccidere il mostro dobbiamo accecarlo tre volte con un flash, prodotto dal Pezzo Infernale (selezioniamolo dall'inventario o premiamo "Q" e poi premiamo fuoco-CTRL). Normalmente è meglio aspettare che il mostro scenda; possiamo poi iniziare a correre veloce, arrivando più possibile vicino alla sua faccia. A questo punto usiamo il flash. Velocemente poi premiamo Z e la FrecciaInBasso e corriamo lontano dal mostro. Ci sono due kit medici sui tavoli all'interno dell'edificio, nel caso ne avessimo bisogno. Il "pezzo di Urgon" è ricaricabile, assicuriamoci che sia bello carico prima di usarlo, o danneggierà anche Indy. Quando finalmente il mostro morirà troveremo un pezzo di ghiaccio vicino al muro che copre l'uscita del labirinto. Usiamo ancora una volta l'arma abbagliante per concludere il livello.

GIOCHI COMPUTER


Ancora una volta rispondiamo alle richieste di aiuto per *Silver*!

TANK RACER

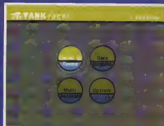
Quante volte abbiamo sognato, imbottigliati nel traffico, di poterci fare strada a colpi di cannone? Be', questo è quanto ci aspetta, più o meno, giocando a *Tank Racer*...



REQUISITI DI SISTEMA

Per girare correttamente, *Tank Racer* richiede un sistema equipaggiato con un processore Pentium 200 o superiore, 32 MB di memoria RAM, 32 MB di spazio libero su disco fisso e una scheda video che supporti l'accelerazione 3D.
Avremo inoltre bisogno delle DirectX in versione 6.1 o superiore e di un lettore CD a quadrupla velocità.
Sarebbe comunque consigliato disporre di 114 MB su disco rigido, 64 MB di RAM e una scheda acceleratrice di seconda generazione.

MENU PRINCIPALE



Dal Menu Principale possiamo accedere a tutte le funzioni di gioco.

Gara di Coppa – Giochiamo un intero campionato, dalla prima all'ultima gara (ammesso di non essere eliminati prima...)

Gara Singola – Corriamo su uno dei circuiti che abbiamo già affrontato nel campionato per fare pratica e studiare la pista.

Multi Giocatore – Siamo stanchi di giocare solamente contro avversari computerizzati? Diamo un'occhiata ai tipi di connessione supportati per sfidare altre persone in carne e ossa.

Opzioni – Configuriamo a nostro piacimento le più importanti variabili di gioco.

Ci sono gare in cui la semplice abilità nella guida non basta per salire sul podio: in *Tank Racer* abbandoniamo i convenzionali veicoli da corsa per competere a bordo di possenti, incredibilmente veloci e terribilmente equipaggiati carri armati!
Nonostante quello che possiamo pensare di primo acchito, questo gioco è tutt'altro che cruento, visto che il nostro arsenale non danneggia realmente gli avversari, ma, se usato sapientemente, ci consente di far perdere loro tempo, magari buttandoli momentaneamente fuori pista...

LA LUNGA STRADA PER LA VITTORIA

I circuiti di gara che possiamo affrontare giocando a *Tank Racer* non sono certo pochi, ma non saranno disponibili tutti fin dai primi momenti. Delle due modalità di gioco previste, "Gara Singola" e "Gara di Coppa", solamente la seconda ci consentirà di sbloccare le piste che ancora ci sono precluse. I tracciati sono suddivisi in tre diversi campionati: ci sono tre coppe da vincere (bronzo, argento e oro) e per ottenerle dovremo sudare le proverbiali sette camice, affrontando in sequenza i percorsi associati a ciascuna di esse e vincendo il campionato per somma di punti. Inutile dire che per procedere verso i trofei più ambiti, dobbiamo prima concludere in maniera vittoriosa quelli precedenti...
Come se ciò non bastasse, all'interno dello stesso campionato, non potremo andare avanti nelle gare se non conseguiremo un



Grazie ai cingoli, correre sulla neve non è un problema.





determinato punteggio, sempre più alto man mano che andiamo avanti: in questo modo gli sbagli che ci sono concessi sono davvero pochi e, se vogliamo portarci a casa le coppe, ci conviene tentare sempre di ottenere un piazzamento che ci regali qualche punto...

ALLENAMENTO PRE GARA

Per affrontare al meglio un campionato, dobbiamo sempre prepararci su tutti i suoi circuiti in maniera ottimale, prima di cimentarci nella conquista della relativa coppa: è una delusione notevole arrivare al termine delle sfide e perdere solo perché non abbiamo fatto sufficiente pratica su qualche circuito!

Per allenarci, possiamo sfruttare la modalità "Gara Singola", che ci permette di competere su un circuito senza doverci imbarcare nell'intero campionato. In tale modalità, comunque, possiamo affrontare solo i tracciati


Un altro giro si conclude e il primo posto è lontano...



OPZIONI DI GIOCO

Le opzioni del gioco a cui possiamo mettere mano sono davvero molte e ci consentiranno di configurare le nostre partite come meglio crediamo.



Vediamo in dettaglio quali sono le voci del Menu delle Opzioni.

Crediti – Diamo un'occhiata alla lista delle persone che hanno contribuito alla produzione di *Tank Racer*.

Configura Controller – Anche se la tastiera è tutt'altro che scomoda per giocare, da questo menu possiamo configurare qualsiasi altro dispositivo di controllo che abbiamo collegato al nostro PC. Inoltre, se i tasti non dovessero risultarci comodi, possiamo senza problemi riconfigurarli ("Imposta Tasti").

Opzioni Sonore – Selezionando questa voce, accederemo a un sotto menu che ci consentirà di controllare tutte le impostazioni sonore del gioco, tra cui la possibilità di regolare il volume della musica di sottofondo e degli effetti sonori.

Vedi Punteg. – Controlliamo la lista dei migliori risultati ottenuti nel corso delle nostre partite.

Bonus – Se abbiamo voglia di rivedere i filmati bonus di fine coppa, scegliamo questa voce e godiamoci lo spettacolo.

Sfondo – Modifichiamo lo sfondo dei menu.

ARMI DI OGNI GENERE

Qualunque sia il modello di carro armato che decidiamo di guidare, partiremo con lo stesso armamento base: un utile ma non potentissimo cannone montato sulla torretta ruotante del nostro mezzo. Quest'arma, per quanto indispensabile, richiederà un po' di pratica da parte nostra per dare il suo meglio.

Dal momento infatti che non potremo distruggere i nostri avversari, dovremo imparare a utilizzarla per buttarli fuori pista, colpendoli magari quando stanno impostando una curva o si trovano in situazioni precarie. A rendere più interessante il gioco, comunque, sono indubbiamente i molti bonus che vengono paracadutati lungo il percorso sotto forma di casse (ciascuna di esse ha sopra impresso il marchio relativo al proprio contenuto). Oltre ad armi dalla straordinaria potenza, come i missili a ricerca automatica o le devastanti granate, in grado di sbalzare fuori dalla pista più di un avversario contemporaneamente, troveremo anche scudi, che ci renderanno immuni a qualsiasi genere di attacco nemico, mine, razzi di spinta supplementari e tanti altri indispensabili ninnoli.

Visto che quanto viene paracadutato in un determinato percorso rimane grossomodo invariato nelle varie gare, sarà vitale per portarci a casa la coppa imparare dove trovare i bonus che ci servono e, soprattutto, in quale punto della gara usarli, considerato che non possiamo trasportarne più di uno contemporaneamente!



INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE



Quando inseriamo il CD di *Tank Racer* nel lettore, automaticamente dovrebbe aprirsi questa finestra di controllo. Se questo non dovesse accadere, accediamo alle risorse del computer e facciamo doppio click sull'icona del CD. Se ancora non dovesse accadere nulla, facciamo clic con il tasto destro del mouse sull'icona del nostro lettore, selezioniamo la voce "Apri" e lanciamo manualmente con un doppio clic il file "Setup.exe".



Selezionando la voce "Installa gioco", ci verrà chiesto di selezionare la lingua in cui vogliamo che appaiano le scritte nel gioco.



Andiamo avanti seguendo le istruzioni a video fino a che non dobbiamo scegliere quale tipo d'installazione effettuare. La minima occupa 32 MB di spazio sul nostro disco fisso, mentre la massima 114 MB.
Se lo spazio non fosse un problema, consigliamo di optare per la massima.



Proseguiamo nell'installazione decidendo la cartella in cui desideriamo copiare i file necessari a eseguire del gioco.



Da ora in poi, nella finestra iniziale cambieranno i pulsanti attivabili. Per lanciare il gioco, clicchiamo su "Esegui Tank Racer", a meno che non disponiamo di una scheda video PowerVR, per le quali è predisposto un tasto apposito. Gioco e disinstallazione ("Rimuovi Gioco") sono selezionabili sia da questa finestra che dal Menu di Avvio. Se sul nostro sistema non disponiamo delle DirectX in versione 6.1 o successiva, possiamo installarle direttamente dal CD del gioco. Infine, prima di lanciarci nelle folli corse, ricordiamoci di impostare le opzioni video.

CONTROLLI

Ecco un elenco dei principali controlli da tastiera del gioco. Ricordiamoci che possiamo modificarli quando vogliamo attraverso il Menu delle Opzioni.

Frecce direzionali - Movimento
Z / X - Rotazione torretta
Spazio - Fuoco
H - Clacson
ESC - Accedi al menu di gara, che consente di modificare le principali impostazioni sonore o di abbandonare la competizione in corso.
C - Cambia l'inquadratura della telecamera tra le tre disponibili.
V - Retrovisore

INTERNET

Se cerchiamo il sito ufficiale di *Tank Racer*, possiamo visitare la pagina http://tankracer.ubistudios.co.uk/
Qui troveremo molte informazioni sul gioco, trucchi, consigli ed eventuali aggiornamenti.





Cosa ci facciamo con un tank in piscina? Lo scopriremo giocando!

sui quali abbiamo già corso, almeno una volta, durante una "Gara di Coppa".

LA CONQUISTA DELL'ORO

Prima di arrivare alla mitica coppa d'oro, non possiamo esimerci dal conquistare quella di bronzo e quella d'argento.
Per portare a casa una di esse, affronteremo uno dei tre diversi campionati proposti, di difficoltà e numero di gare crescenti; non lasciamoci ingannare dalle apparenze: anche se talvolta i circuiti che troviamo nella conquista di due diverse coppe sono identici, la nostra conoscenza del percorso verrà compensata da una maggiore abilità degli avversari, che ci daranno filo da torcere anche dove eravamo convinti di essere imbattibili!
Al termine di un campionato, poi, come premio, potremo goderci uno spettacolare filmato!



PRONTI ALLA BATTAGLIA

Per ciascuna gara o campionato potremo scegliere quale dei quattro carri armati proposti guidare. Ciascuno di essi, ovviamente, ha caratteristiche differenti dagli atri tre, che lo rendono idoneo a un determinato tipo di pista e a un certo stile di guida.

MetaCat LeMans ST



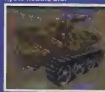
Il mezzo più bilanciato del gioco. Non eccelle in nessuna caratteristica, ma mantiene livelli molto buoni in ciascuna di esse. È il tank ideale per affrontare il campionato.

EBZ Turbo 308



Non eccessivamente veloce né maneggevole, risulta adatto a circuiti con molte curve e ostacoli, grazie alle sue caratteristiche di trazione per ogni tipo di terreno.

Kyoto Redline 2.8i



Perfetto per i lunghi rettilinei grazie alla sua incredibile velocità, è però penalizzato sui circuiti che richiedono frequenti frenate (e conseguenti accelerazioni).

McCoy Fantome RS



Non troppo veloce, dovremo guidarlo quando la pista da affrontare avvantaggia le accelerazioni. Dotato di una discreta trazione, non teme curve e terreni sconnessi.

GUIDA AL CD

Quali sono le meraviglie che l'ingegneria genetica ci riserva? Forse potremmo farcene un'idea provando il demo di *Evolva*, un gioco di nuova concezione che ci mette al comando di guerrieri in grado di mutare! Ovviamente non è l'unico capolavoro che ci attende questo mese: prepariamoci a giocare dodici attesissimi demo capaci di accontentare qualsiasi palato... Buon divertimento!

DEMO DEL MESE

EVOLVA
VIRGIN

PENTIUM II 266, 64 MB di RAM, DirectX 7, 51 MB su hard disk, richiede schede 3D

Con il trascorrere degli anni, l'ingegneria genetica ha fatto passi da gigante e quello che alla fine del ventesimo secolo sembrava soltanto un miraggio, in pochi decenni si è concretizzato come realtà. Le nuove tecnologie permisero prima lo sviluppo di nuovi sistemi di allevamento e coltivazione, basati su piante e animali geneticamente modificati, in grado di resistere a qualsiasi condizione atmosferica e capaci di produrre molto più di quanto ci si aspettasse, poi il miglioramento della vita dei singoli esseri umani.
In breve tempo, l'umanità conobbe un periodo d'oro come mai se ne erano visti prima.
Purtroppo la felicità non durò. Ormai sovrappopolata, la Terra fu teatro di sanguinosi scontri che ne videro la popolazione decimata.
Quando finalmente la pace tornò a regnare e le macchine belliche furono smantellate, i viaggi spaziali offrirono una soluzione alla sovrappopolazione e l'ingegneria genetica fornì un mezzo per garantire sicurezza al genere umano.

Per quanto non bellissimi, i nostri Genohunter sono davvero efficienti!

Furono creati i Genohunter, creature in grado di assorbire il codice genetico e l'energia dei nemici uccisi, mutando poi in conseguenza di quanto acquisito e della situazione.
Il nostro compito sarà quello di comandare dall'alto di una stazione orbitante una squadra di questa macchine da guerra per stanare una creatura parassita che si annida nelle viscere del pianeta sul quale ci troviamo.
Saremo noi a decidere quando e come fare mutare i nostri speciali soldati, grazie a una schermata che ci indicherà in che direzione la mutazione può procedere: in ogni istante abbiamo due diverse alternative, che modificano le caratteristiche primarie del Genohunter e la potenza delle armi a sua disposizione.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
Mouse – Movimento sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Salto
1 – 0 – Seleziona arma (se disponibile)
F1 – F4 – Seleziona Genohunter
T – Richiama i Genohunter
M – Schermata di mutazione
ESC – Menu delle opzioni





RUOTE INFANGATE

RALLY MASTERS

INFOGRAMES

PENTIUM 233 32 MB di RAM, DirectX 6, 25 MB su hard disk, richiede schede 3D

Il rally è una disciplina molto particolare ed estremamente spettacolare: gli sviluppatori che volessero ottenerne una buona simulazione dovrebbero riuscire a mescolare un'altissima giocabilità e quanta più spettacolarità possibile.

Rally Masters è indubbiamente un gioco molto divertente: al volante di una veloce auto, dovremo competere su un circuito non particolarmente vario ma pieno di curve da affrontare in derapata: la nostra sarà una gara contro un singolo avversario, che corre accanto a noi ma mai sulla stessa corsia.

Se la nostra abilità di piloti non dovesse rivelarsi eccelsa, rischieremo di danneggiare seriamente la nostra povera macchina: ogni danno subito, verrà visualizzato su un diagramma nella parte destra dello schermo. Ovviamente, quanti più danni subiremo, tanto più l'auto si rivelerà difficile da controllare!

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali su / giù – Acceleratore / freno

Frecce direzionali destra / sinistra – Sterzo

A / S – Cambio (disponibile solo se scegliamo di gareggiare con il cambio manuale)

CTRL di sinistra – Freno a mano

F1 / F2 – Cambia inquadratura

ESC – Menu delle opzioni



I danni subiti dalla nostra macchina influiranno pesantemente sulla gara.

RITORNO A BLACK MESA

HALF LIFE: OPPOSING FORCE

SIERRA

PENTIUM 133, 24 MB di RAM, DirectX 6, 200 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Half-Life è stato uno dei giochi più acclamati della storia del computer. Nei panni di un giovane scienziato, Gordon Freeman, lavoravamo su un progetto assolutamente segreto del governo degli Stati Uniti, in una ex base missilistica della guerra fredda, Black Mesa. La storia del povero Freeman entrò nel vivo quando qualcosa andò storto e si spalancò un portale dimensionale che vomitò nella nostra dimensione centinaia di alieni dalle intenzioni assolutamente non socievoli.

Scampati alla morte con un pugno di scienziati e guardie della base, ci eravamo fatti strada fino alla superficie, dove avevamo scoperto che i nostri problemi non erano solo di natura aliena: il governo aveva infatti inviato alcune squadre di militari per insabbiare tutto e fare in modo che da Black Mesa non uscisse nulla di vivo, noi compresi!

La storia che fa da sfondo a *Opposing Force*, espansione di *Half-Life* (possiamo comunque provare il demo anche se non abbiamo una copia del gioco originale), inizia proprio con l'arrivo delle forze speciali, alle quali per questa volta nei panni di un militare, apparteniamo. Mentre Gordon Freeman si fa quindi strada verso un altro portale di accesso alla dimensione di provenienza degli alieni, noi avremo ben altro a cui pensare, visto che nuovi nemici tenteranno di sbarrarci la strada. Questo ritorno nella base infernale conserva tutte le caratteristiche che avevano reso grande *Half-Life*: gli scenari sono iper realistici, i nemici fin troppo intelligenti (talvolta usano delle tecniche di guerriglia davvero impressionanti) e i pochi superstiti umani ben disposti ad aiutarci, se glielo chiediamo.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse – Movimento dello sguardo

Frecce direzionali – Movimento

Tasto sinistro del mouse – Fuoco primario

Tasto destro del mouse – Fuoco secondario

Spazio – Salto

A / D – Slittamento laterale

E – Usa oggetto / Parla

CTRL - Accovacciarsi

R – Ricarica arma



Muoverci nella base sarà incredibilmente realistico.

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

PATCH

Age of Empires II – Questa patch si rivolge ai giocatori singoli, correggendo alcuni errori riscontrati. Sarà possibile giocare via Internet anche con chi non ha installato la patch.

Age of Wonders – Con la versione 1.2 sono stati corretti molti problemi riscontrati nel gioco in commercio.

Flanker 2.0 – Corretti molti errori che minavano la giocabilità del titolo. Ora *Flanker 2.0* non dovrebbe causare più problemi con qualsiasi driver per le schede Voodoo 3.

Flight Simulator 2000 – Questo aggiornamento apporterà alcune migliorie al gioco.

Gruntz – Messi a punto alcuni errori che non ci consentivano di procedere nel gioco. I salvataggi effettuati in alcuni determinati livelli con la vecchia versione non saranno più utilizzabili dopo l'aggiornamento.

Heroes of Might and Magic III - Con questa patch verranno sistemati alcuni errori riscontrati nel gioco.

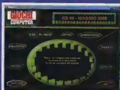
Homeworld – Aggiunte, correzioni e cambiamenti ci attendono portando la nostra copia di *Homeworld* alla versione 1.04.

Majesty – Rendiamo più stabile il gioco installando questo file, tra l'altro indispensabile se desideriamo giocare in rete sulla MSN Gaming Zone.

Quake 3 Arena – Tutti i problemi di uesto epocale capolavoro dovrebbero essere stati messi a posto!

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

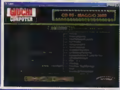
L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.



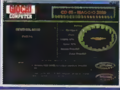
Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



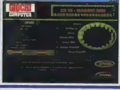
L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.



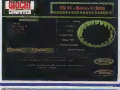
È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sue descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.



La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto e destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



Alcuni programmi utili che proponiamo ogni mese: installiamo le DirectX 6.1 o la versione più aggiornata 7.0, indispensabili ormai per quasi tutti i titoli in commercio.

GARE ANNI '60

BEETLE CRAZY CUP

INFOGRAMES
PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 7, 89 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Non sono poi molte le macchine che, nonostante il passare degli anni, siano ancora apprezzate e preferite ai nuovi modelli: uno degli esempi più lampanti, in questo senso, è indubbiamente il mitico maggiolino, dalle forme arrotondate e dalla funzionalità non eccellente, ma tuttora ammirato da moltissime persone.
Beetle Crazy Cup ci vede alla guida di auto di alcuni decenni or sono, in una serie di gare completamente diverse le une dalle altre.
Nel demo che troviamo sul CD, possiamo correre sia su un colosso a ruote, in una gara contro il tempo, sia su un tracciato tutto fango e derapate, alla guida di un maggiolino (modificato per l'occasione), contro altri avversari.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali su / giù – Acceleratore / freno (retromarcia)
Frecce direzionali destra / sinistra – Sterzo
FINE / HOME / PagSu / PagGiù – Spostamento telecamera
ESC - Opzioni


Nel gioco rivedremo alcune macchine ormai storiche.

ALIENI DAL PASSATO

MISSILE COMMAND

HASBRO
PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 50 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Quello dell'invasione aliena è un tema molto caro al mondo dei videogiochi: sono ormai innumerevoli le volte in cui abbiamo dovuto difendere il nostro povero pianeta da malvagi invasori, la cui unica preoccupazione era la distruzione del genere umano.
Molti anni fa, fece la sua apparizione un gioco immediato e divertente, che ci vedeva comandanti di una postazione missilistica a difesa di una città. Il nostro scopo era di difendere i palazzi dai bombardamenti alieni, distruggendo i loro missili prima che potessero toccare il suolo.
Missile Command ci ripropone in maniera quasi invariata quel capolavoro del passato. Due sono le modalità previste: una, detta classica, rigorosamente bidimensionale, l'altra ("Ultimate"), un po' più innovativa, tridimensionale.
In entrambi i casi abbiamo a disposizione tre batterie lanciamissili: le tre postazioni si muovono all'unisono a seconda della posizione del nostro mirino. Ciascuna di esse, però, ha un numero limitato di colpi e non possiamo sfruttare i missili residui in una delle batterie per ricaricare le altre.
Nelle modalità "migliorata", poi, sono state aggiunte alcune interessanti particolarità, come nemici che possono distruggerci direttamente le nostre preziose postazioni di difesa e l'assalto finale all'astronave madre aliena!

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse – Puntamento bersagli
A / S / D – Fuoco dalle varie postazioni
ESC – Esci
Tasto sinistro / destro del mouse – Slittamento laterale (solo in modalità "Ultimate")

UN TUFFO NELLA STORIA

SUDDEN STRIKE

CDV

PENTIUM 200 MMX, 32 MB di RAM, DirectX 7, 63 MB su hard disk

Al contrario di altri giochi, come la famosa saga *Close Combat*, *Sudden Strike* non si propone come una ricostruzione storica di qualche evento particolare del secondo conflitto mondiale, quanto come un titolo di strategia in tempo reale, divertente e immediato, che ha come ambientazione proprio quel periodo.

Nel demo possiamo vestire i panni solamente di un comandante tedesco: il nostro compito sarà quindi quello di eliminare la presenza alleata dalla mappa. Anche se a prima vista può sembrare un compito semplice, si rivelerà ben presto molto più complesso di quanto potremmo aspettarci: le unità a disposizione di entrambe le parti sono davvero molte e, per vincere, dovremo imparare a conoscerle e a sfruttarne le potenzialità molto rapidamente.

CONTROLLI PRINCIPALI

Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità (tenendolo premuto, potremo tracciare un rettangolo di selezione per controllare più unità contemporaneamente)

Tasto destro del mouse – Impartisci ordine

SHIFT + Tasto sinistro del mouse – Aggiungi unità al gruppo selezionato

CTRL + 1 – 9 – Assegna numero identificativo al gruppo selezionato

1 – 9 – Richiama gruppo precedentemente selezionato



Ciascun esercito ha un gran numero di unità differenti.

Tank Racer – Aggiomiamo *Tank Racer* alla versione 1.01, in cui sono state messe a punto alcune imperfezioni. Per installare questa patch, non dovremo fare altro che copiare i file che troviamo sul CD nella cartella dove abbiamo installato il gioco. Non procediamo se non dovessimo aver riscontrato erorri!

Tiberian Sun – Correggiamo gli errori presenti nella versione inglese di questo attesissimo gioco!

SHAREWARE

3D Blocks

Il *Tetris* è stato uno dei primi giochi ad approdare sui nostri monitor e, ovviamente, nel corso degli anni ha avuto davvero tanti emuli. *3D Blocks* è però qualcosa in più: anche se il concetto base è rimasto invariato

GARA DI RESISTENZA

TEST DRIVE LE MANS

INFOGRAMES
PENTIUM II 266, 32 MB di RAM, DirectX 7, 110 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

La 24 ore di Le Mans è una gara conosciuta e apprezzata in tutto il mondo: questo gioco cerca di simulare al meglio tutti gli aspetti, mettendoci nei panni di pilota, manager del team e supervisore meccanico allo stesso tempo.
Nel demo, potremo cimentarci in una singola gara e la macchina ci verrà consegnata già pronta per correre: l'aspetto estetico di *Test Drive Le Mans* è davvero bello. I nostri fari che illuminano il tracciato mentre noi sfrecciamo a tavoletta sulla pista ci permettono di ottenere una sensazione di velocità molto realistica e spettacolare.
Nel demo abbiamo anche l'interessante possibilità di attivare alcuni aiuti per la guida: oltre a scegliere se mantenere il cambio manuale o preferirgli quello automatico, possiamo anche selezionare alcune facilitazioni supplementari, quali l'aiuto nella frenata e la riduzione dello slittamento delle gomme.

CONTROLLI PRINCIPALI
A / Z - Acceleratore / Freno
Frecce direzionali destra / sinistra - Sterzo
Freccia direzionale su - Accendi / spegni fari
Freccia direzionale giù - Retrovisore
INS - Cambia inquadratura
I / O / K / L - Modifica posizione telecamera
ESC - Menu



La sensazione di velocità è molto realistica.

CORRIAMO SUL SOFFITTO

ROLLCAGE STAGE II

PSYGNOSYS
PENTIUM II 266, 32 MB di RAM, DirectX 7, 12 MB su hard disk, richiede schede Direct3D o Glide

Una macchina che non possa ribaltarsi sarebbe davvero una bella invenzione: finché non possiamo vederne sulle strade, potremmo però provare a guidarle in *Rollcage Stage II*. Il problema è stato risolto con delle enormi ruote, che consentono alla nostra auto di correre sia dritta che ribaltata (ammesso che esista un assetto "normale").
Tralasciando lo stato dello stomaco del pilota alla fine di una corsa con questi gioielli, possiamo dire che le acrobazie che ci sono concesse sono davvero spettacolari. L'ambientazione è, ovviamente, futuristica e le piste sono intricate e spettacolari quanto basta per far venire il mal di mare a chi ne soffrisse: in poche parole, sono assolutamente imperdibili!
I requisiti non proprio bassi del gioco in fatto di processore e scheda acceleratrice sono ampiamente giustificati dalla bellezza grafica che potremo goderci sui nostri monitor!

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali su / giù - Acceleratore / freno
Frecce direzionali destra / sinistra - Sterzo



Le enormi ruote si riveleranno utili in molti frangenti.

(far cadere i blocchi in maniera tale da affiancare quelli dello stesso colore per eliminarli dallo schermo), sono state aggiunte molte interessanti modalità di gioco, diverse da quanto visto finora.

Bubble Puzzle '97
Questo è il classico gioco che, per quanto basato su un'idea di parecchi anni fa, riesce comunque a divertire: dalla nostra postazione in fondo allo schermo, dovremo lanciare delle palline colorate contro le loro simili incollate al soffitto. Lo scopo è quello di affiancarne almeno tre dello stesso colore per farle esplodere nel minor tempo possibile.

Xarlor
Talvolta ci capita di vedere shareware tanto belli che meriterebbero un'attenzione maggiore di quella a loro solitamente tributata: è questo certamente il caso di *Xarlor*. A bordo della nostra navetta da combattimento, dovremo



semplicemente eliminare tutti i nemici che osano sfidarci. Il supporto per le schede 3D e l'immediatezza dell'azione rendono questo gioco la possibile base di un futuro capolavoro.

Mahjong 2000
Il più classico dei solitari orientali: rimuoviamo le coppie di tasselli identici, se entrambi



LA DIFESA DELLA SICUREZZA

SHADOW WATCH
RED STORM
PENTIUM 133, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 100 MB su hard disk

La sicurezza è un aspetto molto importante per una multinazionale che abbia interessi in tutto il mondo: in *Shadow Watch* noi ne saremo appunto i responsabili, comandando un team di specialisti in missioni di vario tipo in ogni parte del globo.
Il nostro compito non sarà solo quello di intervenire in forze in particolari luoghi: a noi sarà lasciata anche la parte investigativa e i contatti con eventuali informatori.
Al nostro servizio abbiamo poi una squadra di uomini e donne pronti a tutto (sei nel gioco completo, due nel demo) da comandare quando la situazione richiede un intervento particolare, che può essere un'infiltrazione come un assalto o un furto di qualche documento che possa essere usato come prova.
Quando arriveremo finalmente sul campo di scontro, ci accorgeremo che *Shadow Watch* segue un'impostazione generale di concezione un po' antiquata (ma non per questo meno affascinante o godibile): la veste grafica è simile a quella di un fumetto e l'azione sarà scandita da turni, in cui muoveremo i nostri personaggi uno alla volta e in tutta tranquillità; per certi versi questo gioco ricorda titoli del passato, come la saga *X-Com* (in cui dovevamo dare la caccia agli alieni invasori).
La colonna sonora, per quanto ancora molto limitata in questa versione ridotta di prova, è davvero molto suggestiva e ci aiuterà a calarci nella parte che ci è stata assegnata dai programmatori.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
Mouse – Controlli di gioco (possiamo accedere ai bottoni dell'interfaccia posta sulla barra a lato della finestra principale)
ESC - Menu



Personaggi e ambienti sono realizzati con lo stesso stile da fumetto.

ATTACCO AL POTERE

VIRUZ
C2V
PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 7, 17 MB su hard disk

Terra, 2030. La libertà è stata annullata e polizia, mezzi di comunicazione e ogni altra cosa sono succubi del terribile potere centrale. Ma non tutte le speranze sono state spazzate via: alla guida di un prototipo da combattimento, il Vyruz, potremmo ancora sovvertire l'ordine delle cose.
Il gioco ci offre azione allo stato puro: pochi punteggi da controllare (tre: munizioni, scudi e armatura) e qualche arma da cambiare quando se ne presenta l'opportunità. Il resto è solo spara, fuggi ed esplora.
Il nostro scopo è semplicemente (almeno in questo demo) trovare la strada per il livello successivo, raccogliendo più bonus possibili e facendo a pezzi tutto quello che si muove!

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali / tasto destro del mouse – Movimento
CTRL / Tasto sinistro del mouse – Fuoco
1 – 9 – Cambio arma


La struttura labirintica del livello potrebbe darci qualche problema.

hanno un lato lungo libero, fino all'esaurimento delle pedine.

UTILITY
CLASSIFICA – Stiliamo la nostra classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a "Giochi per il mio Computer": i nostri voti serviranno a preparare l'elenco dei titoli più apprezzati di sempre! Quando premeremo il tasto "invia", la lista delle nostre preferenze verrà salvata su disco fisso in un file specifico e il programma stesso provvederà ad aprire una email già indirizzata. Quello che dobbiamo fare per completare la votazione è collegarci a Internet, allegare alla lettera il file con la nostra classifica e inviare il tutto. Ricordiamoci inoltre che non possiamo votare più di una volta al mese.

PROMOZIONE SAILOR
Insieme ai demo, questo mese troviamo la promozione Sailor, per navigare in Internet gratuitamente!

PAINT SHOP PRO 5
Grazie a questo formidabile programma di grafica, potremo vedere e modificare le nostre immagini e fotografie preferite in maniera molto semplice e intuitiva.

3D MARK 2000
L'accelerazione 3D ha da qualche anno un ruolo fondamentale nella nostra "carriera" di giocatori. Ecco perché si rende indispensabile un programma in grado di controllare l'effettiva velocità del nostro sistema, grazie a una serie di test specifici.

SOLUZIONI
Finalmente anche la seconda parte della soluzione del mitico *Tomb Raider IV – The Last Revelation* è stata aggiunta all'archivio su CD. L'altra novità di questo mese è la guida

SOLDATINI ALLA RISCOSSA

ARMY MEN : AIR TACTICS

3DO

PENTIUM 133, 32 MB di RAM, DirectX 7, 70 MB su hard disk

Una terribile battaglia sta infuriando nell'apparentemente normale cameretta di un ragazzino: soldatini di plastica, agguerriti ed equipaggiati con quanto di meglio le moderne fabbriche di giocattoli possano fornire, si stanno dando battaglia senza esclusione di colpi.
Le due fazioni, i verdi e i grigi, sono questa volta in lotta per la produzione di letali armi chimiche: i grigi, a quanto pare, infatti, sono sul punto di inventare un micidiale composto in grado addirittura di sciogliere la plastica!
Nei panni di un ardimentoso pilota dell'esercito verde, dovremo portare a termine una pericolosissima missione per sottrarre questa letale arma ai nostri acerrimi nemici.
I combattimenti si articoleranno in varie parti, mentre i nostri obiettivi verranno aggiornati man mano che la storia procederà: postazioni missilistiche che ci tirano addosso fiammiferi infuocati, carri armati e altre unità aeree sono solamente alcuni dei nemici che dovremo affrontare sul campo di battaglia, raccogliendo i bonus e le armi sparsi un po' ovunque!
La veste grafica che contraddistingue questo gioco non è certo mozzafiato, ma risulta comunque adeguata al gioco.

CONTROLLI PRINCIPALI
Tutti i comandi principali sono selezionabili a video tramite mouse (sono delle icone posizionate nella parte bassa dello schermo).
Esistono comunque delle scorciatoie da tastiera.
Frecce direzionali – Movimento
Tasto destro del mouse – Movimento
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
U – Abbassa uncino
E – Scarica soldati / armi presenti nella stiva
C – Combattimento automatico
D – Sgancia richiamo truppe (indispensabile per caricare i soldati)

L'aspetto del gioco non è certo strabiliante...

LA GUERRA DEI ROBOT

METAL FATIGUE

PSYGNOSYS

PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 7, 43 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Tra i giochi di strategia in tempo reale, molto apprezzati dai giocatori di tutto il mondo, raramente si vedono titoli che riescono ad apportare significative innovazioni al genere.
Metal Fatigue riesce però a introdurre qualcosa di nuovo sui nostri monitor, proponendoci battaglie incredibilmente spettacolari tra colossali robot su più terreni di gioco contemporaneamente.
Da un certo punto di vista questo gioco risulta totalmente in linea con gli altri titoli di strategia in commercio: come sempre, dovremo provvedere alla costruzione di una base, di sistemi difensivi, di unità da combattimento e allo sviluppo delle nostre tecnologie. Per riuscirci, ovviamente, avremo bisogno di attingere a riserve energetiche con cui alimentare le nostre ambizioni: la lava sarà la risorsa più immediata e sostanziosa da estrarre, ma purtroppo il calore magmatico si esaurirà fin troppo in fretta; dopo le prime fasi, dovremo provvedere a garantirci un approvvigionamento inesauribile, costruendo pannelli solari sulle isole tra le nubi.
Ecco quindi un'importante particolarità di *Metal Fatigue*: i nostri scontri avverranno contemporaneamente su tre livelli di gioco. Partendo dal suolo, potremo poi scendere sotto di esso grazie ad ascensori e arrivare fino alle nubi, attraverso teletrasportatori che ci proietteranno su alcune isole metalliche.
Anche se possiamo costruire mezzi d'assalto "normali", quali carri armati e lanciamissili semoventi, le unità più spettacolari e devastanti del gioco saranno degli enormi robot da combattimento: per poterli approntare dovremo avere a disposizione una fabbrica delle parti meccaniche, una piattaforma di assemblaggio e sufficienti risorse umane ed energetiche.
Una volta messe in produzione le parti con cui vogliamo costruire il nostro robot (torso, braccia e gambe potranno cambiare a seconda di quello che abbiamo ricercato e di quanta energia siamo disposti a investire), dovremo semplicemente attendere che siano pronte per poi assemblarle sulla piattaforma e tirarne fuori un bellissimo colosso meccanico!

CONTROLLI PRINCIPALI
La gestione delle nostre truppe avverrà principalmente grazie al nostro mouse.
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità (tenendolo premuto, potremo tracciare un rettangolo di selezione per controllare più unità contemporaneamente)
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
7 / 9 / "+" / "-" / 0 / 2 (Tastierino numerico) – Controlli telecamera
Spazio – Cambia barra laterale
CTRL + 1 – 9 – Assegna numero identificativo al gruppo selezionato
1 – 9 – Richiama gruppo precedentemente selezionato

La possibilità di modificare l'inquadratura si rivelerà molto utile.

completa a *Star Trek – Hidden Evil*, grazie alla quale potremo salvare l'intera galassia senza troppi problemi!

ADD-ON
The Sims – Un gioco che sta spopolando con una velocità incredibile, grazie alla sua originalità.
Sul CD, questo mese troviamo un gran numero di file che possono apportare molte aggiunte al nostro gioco preferito, indispensabili per aumentarne la già enorme longevità!

Star Fleet Command – L'universo di Star Trek sembra non avere mai pace: ecco quindi delle nuove missioni con cui cimentarci alla guida della nostra astronave preferita!

FS2000 – Tra i simulatori di volo è uno dei più acclamati.
Se anche noi siamo dei patiti del volo, non possiamo fare a meno di installare queste nuove incredibili aggiunte!

LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD-ROM:

DEMO
Evolva
Test Drive Le Mans
Viruz
Rollcage Stage II
Beetle Crazy Cup
Missile Command
Rally Masters
Half-Life: Opposing Force
Sudden Strike
Shadow Watch
Army Men Air Tactics
Metal Fatigue

SHAREWARE
3D Blocks
Bubble Puzzle '97
Mahjong 2000
Xarlor

UTILITY
3D Mark 2000
Paint Shop Pro 5
DirectX 6.2
DirectX 7.0a
Classifica

SCOOP!

Prima occhiata...

HEART OF STONE

Un gioco di ruolo dove i personaggi che incontriamo sono più importanti degli oggetti?



L'Arciere fa un po' di pratica con le frecce incendiarie.





La grafica sembra davvero molto interessante.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *HEART OF STONE*...

- È un'avventura con personaggi interessanti e intercambiabili.
- Sono più utili le persone che incontriamo degli oggetti che troviamo.
- Si possono usare strategie complesse.
- L'animazione ha dell'incredibile.

SVILUPPATORE	PYRO STUDIOS	GENERE	GIOCO DI RUOLO
CASA	EIDOS	DATA DI USCITA	MARZO 2001


Scommettiamo che quei tetti piatti possono essere un'ottima postazione di tiro.

COMPAGNI DI VIAGGIO

L'enfasi, in *Heart of Stone*, sarà spostata sulle abilità dei nostri compagni, invece del solito accumulo e uso di innumerevoli oggetti. Il tipico bambino "un po' troppo vivace" può tornare molto utile per distrarre le guardie, magari prendendoli a sassate da adeguata distanza. Questi alleati momentanei non sono comunque destinati a seguirci ovunque; in compenso, con piccoli favori, è possibile trovarne altri magari più adatti alla nuova situazione.


Anche se estrarre un dente può non sembrarci amichevole, di questo aveva bisogno il nostro potenziale amico. Dopo l'estrazione avremo un alleato in più.




Se c'è l'Inquisizione, non possono mancare le cattedrali gotiche e oscure.

UN' ambientazione che comprende l'Inquisizione spagnola, con tutto il suo complemento di torturatori e di fanatismo, e una banda di avventurieri con l'obiettivo comune della vendetta: avremo gli ingredienti base di *Heart of Stone*.

Una delle parti fondamentali di questo originale gioco sarà proprio l'integrazione delle varie caratteristiche dei personaggi principali. Per esempio, se ordineremo all'Arciere (una principessa normanna) di attaccare un bersaglio, lei continuerà a lanciare frecce anche se la sposteremo, ovviamente fintanto che vede il nemico. Se poi un altro personaggio, per esempio Michel de Compiegn, il capo della compagnia, prende una torcia e si avvicina alla nostra bellicosa principessa lei, senza bisogno di nostri comandi, incomincerà a incendiare le frecce prima di lanciarle.

Le frecce non sono le uniche armi che hanno un doppio uso. Per esempio la dinamo, una specie di generatore portatile che spara dei fulmini, usata assieme all'acqua, migliora decisamente la propria efficacia. Se quindi i nostri nemici si trovano su una pozzanghera o in acqua, è molto meglio indirizzare i nostri fulmini contro l'acqua che aumenterà i danni prodotti dalla dinamo. Inoltre, i vari personaggi hanno delle mosse speciali. Brother Spencer, il gigante del gruppo, può colpire il terreno con i suoi possenti pugni e scatenare un piccolo terremoto. Non c'è bisogno di aggiungere che la cosa è tatticamente molto utile, facendo perdere l'equilibrio ai nostri nemici.



"*HEART OF STONE* È UN GIOCO IN CUI LA STRATEGIA È UN ELEMENTO FONDAMENTALE"

In generale *Heart of Stone* ci permette di giocare in maniera molto più strategica della norma. Una tipica azione mostra l'Assassino che blocca il lato di un passaggio con una pietra, mentre sopraggiungono dei soldati seguiti dal Mercenario, armato di picca. Senza più vie di uscita, i soldati nemici sono un facile bersaglio per l'Arciere, che incomincia a lanciare frecce da una posizione sopraelevata. È evidente quindi il tentativo di mischiare elementi di strategia con l'avventura vera e propria. Inoltre, nella nuova creazione dei Pyro Studios si prevede di dare maggiore peso ai personaggi che si incontrano, facendo in modo che possano aiutare la nostra banda di avventurieri. In altri termini, invece di accumulare oggetti, dovremo imparare a sfruttare i diversi personaggi che incontreremo. Certamente prima dovremo farceli amici, con un adeguato scambio di favori, fatto che dovrebbe fornire interessanti spunti per enigmi e trame secondarie. Non ci resta che aspettare e sperare che le premesse siano rispettate.

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

L'attesa è ancora lunga, fino a marzo 2001, senza considerare gli imprevisti.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Pyro Studios
Nazionalità: Spagnola
Quanti sono: 1996
Nati nel: 75
Storia: L'idea che ha dato origine ai Pyro Studios era molto chiara, cioè riunire i migliori talenti spagnoli nel campo della programmazione e della grafica.
Li conosciamo per: *Commandos: Behind Enemy Lines*, *Commandos: Beyond the Call of Duty*

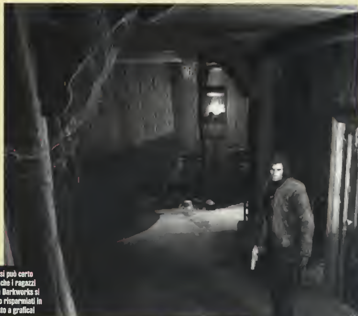
Prima occhiata...

ALONE IN THE DARK 4

Edward Carnby è tornato, solo nel buio per la quarta volta, ma adesso è qui per vendicarsi.



Corridoi bui, scricchiolii sinistri...



Non si può certo dire che i ragazzi della Darkworks si siano risparmiati in quanto a grafica!

SOLI NEL BUIO DELLA RETE



Che la Infogrames stia puntando molto su questo quarto capitolo della saga, lo si intuisce anche dalla qualità del sito ufficiale del gioco, raggiungibile all'indirizzo: www.aloneinthedark.com, un vero concentrato di informazioni sulla serie, arricchito di immagini, anticipazioni e curiosità.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *ALONE IN THE DARK 4*...

- Sarà la cosa più vicina a un racconto di Lovecraft mai vista su computer...
- ...e questo è già abbastanza per intrigarci per bene!
- La serie è uno dei classici dell'avventura e conta molti affezionati.
- E poi c'è la grafica che sembra davvero impressionante!

SVILUPPATORE	DARKWORKS	GENERE	AVVENTURA/AZIONE
CASA	INFOGRAMES	DATA DI USCITA	SETTEMBRE 2000

Secondo i programmatori, le armi potranno migliorare nel corso del gioco grazie a mirini e munizioni.

LA QUARTA VOLTA DI EDWARD

Ripercorriamo le vicende della trilogia con un breve riassunto delle trame dei tre episodi finora pubblicati.



Il proprietario della vecchia e oscura villa di Derceto, viene rinvenuto cadavere in circostanze misteriose. Si sospetta che le cause del suo decesso siano in qualche modo collegate all'enorme libreria presente nella casa, che era diventata per lui motivo di ossessione. In un'atmosfera di incubi e strane presenze, Edward Carnby indaga...



Il rapimento della piccola Grace Saunders, porta il mistero in un'antica casa della California chiamata "Hell's Kitchen". Il capo della banda dei rapitori è stato identificato come "One Eyed Jack": un uomo dal passato poco chiaro. Carnby, già soprannominato dalla stampa "Investigatore del Soprannaturale", torna in azione.



Durante le riprese di un film western, l'attrice Emily Hartwood scompare in circostanze misteriose. Unico indizio, sulla sella del suo cavallo, la scritta "Chiamate Carnby". Quando Edward arriva sul set del film, la città fantasma di Slaughter Gulch, trova ad attenderlo nientemeno che gli spettri dei cowboy defunti in quella piccola città del west.

Le ambientazioni sembrano tutte studiate apposta per farci accapponare la pelle.

LA trilogia di *Alone in the Dark*, è certamente una delle più famose saghe di avventure mai apparse su computer. Nata più o meno dieci anni fa dalle menti creative della Infogrames, la serie ha sempre avuto come protagonista l'investigatore Edward Carnby; quello che si potrebbe definire un uomo normale, privo di poteri o abilità particolari.

La principale caratteristica della serie, però, è quella di rifarsi nelle trame e nei contenuti ai romanzi di un grande scrittore dell'orrore e del soprannaturale: Howard Phillips Lovecraft.

La trama, questa volta, riguarda il migliore amico di Camby: Charles Fiske. Trovato morto in un isola del Maine, Shadow Island, Fiske stava lavorando a un caso riguardante tre antiche tavolette in grado, secondo alcune indiscrezioni, di liberare un potere incredibile e pericoloso. Camby viene contattato per riprendere le indagini dal punto in cui Fiske le aveva abbandonate, ed egli accetta l'incarico principalmente per scoprire il mistero, i suoi assassini e vendicare la memoria dell'amico ucciso.

Da ciò che si vede nelle immagini, sembra proprio che i programmatori della Darkworks, gli sviluppatori che stanno curando il quarto capitolo della serie, abbiano deciso di rispettare in tutto e per tutto lo stile delle avventure precedenti, con una visuale di stampo cinematografico a telecamera mobile che riprende l'azione dal punto di vista più conveniente al momento. L'impostazione della grafica a schermate fisse sulle quali i personaggi animati si muovono, ha più di un punto di contatto con le avventure sullo stile di *Resident Evil*, che non a caso viene indicato dalla Infogrames come il principale concorrente da battere. Per ottenere lo scopo, il nuovo episodio delle indagini di Camby è stato studiato per offrire al giocatore un tipo di emozione sostanzialmente diversa da quella in chiave horror adottata dal gioco Capcom: tutto sarà basato sul terrore, più che sull'orrore. In altre parole, se in *Resident Evil* avevamo di fronte a noi creature ripugnanti quali zombi, mutazioni genetiche e altri orrori, in *Alone in the Dark* 4, potremo soltanto supporre la presenza di questi incubi, temendo che essi compaiano da dietro un angolo o che ci arrivino alle spalle all'improvviso, senza mai poter essere sicuri della loro presenza. La paura, secondo gli sviluppatori del gioco, non sarà data da quello che vedremo, ma da quello che potremo intuire o sospettare. Potremo sentire i rumori prodotti dalle creature maligne del gioco, potremo trovare le loro tracce, sapremo che sono nascosti, che sono vicini, ma non potremo mai essere certi del dove e del quando colpiranno.

"LA PAURA NON SARÀ DATA DA QUELLO CHE VEDREMO, MA DA QUELLO CHE POTREMO INTUIRE O SOSPETTARE"

La prospettiva sembra decisamente intrigante, soprattutto in un periodo in cui i giochi sembrano fare a gara nell'ostentazione più sfrenata di tutti i vari tipi di violenze atte a colpire l'attenzione di chi gioca con litri di sangue, demoni, armi devastanti e via discorrendo.

Alone in the Dark 4 dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi subito dopo l'estate, nella sua versione per computer e in quelle per Playstation e per Dreamcast.

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Prepariamo le pile nuove, useremo la nostra torcia tascabile dopo l'estate.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Darkworks

Nazionalità: Francese

Nati nel: 1995

Quanti sono: 50

Storia: Nel giro di pochi anni si sono guadagnati una posizione invidiabile tra gli sviluppatori francesi.

Li conosciamo per: Oltre ad *AITD* 4 hanno in programma *1906*, un'avventura basata sui romanzi di J. Verne.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DIECI PAGINE

SPECIALE

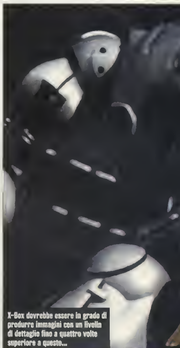
I SEGRETI DI X-BOX

La superconsole di Microsoft potrebbe essere un serio concorrente per la PlayStation 2...

■ Già il mese scorso abbiamo parlato dell'annuncio (non proprio a sorpresa) di X-Box, il progetto "solo per giocare" di Microsoft. Le voci che avevano iniziato a circolare, hanno infatti trovato una conferma definitiva e ufficiale da parte di Bill Gates stesso. I dati, al momento piuttosto scarsi, sono stati rimpolpati da alcune novità, che ci permettono finalmente di provare a stimare che tipo di prodotto possa essere X-Box. L'aspetto più importante è, probabilmente, il fatto che non si tratterà di un PC limitato o qualcosa del genere: sebbene l'architettura alla base di X-Box sia ereditata dai classici PC, l'utente potrebbe anche non venirlo mai a sapere. Tutte le caratteristiche di X-Box, infatti, puntano a una efficienza e a una trasparenza che i PC, per varie ragioni, non possono ottenere. Anche il sistema operativo alla base della console, seppure basato su Windows 2000, sarà modificato e ridotto in modo considerevole – in fondo, sono davvero poche le caratteristiche di Windows che possono risultare utili in un prodotto come X-Box. Il risultato dovrebbe essere un sistema nettamente più compatto (si parla di meno di un megabyte di memoria) e molto più efficiente – il che dovrebbe tradursi, appunto, in una maggiore trasparenza per l'utente, non più sottoposto a incomprensibili errori di sistema e grane di configurazione. Sebbene sia stato ampiamente sottolineato il fatto che X-Box avrà

"X-Box non sarà una discarica per pessime conversioni da PC"

un catalogo di giochi disponibili diverso da quelli per PC (per citare le parole di un rappresentante di Microsoft: "X-Box non sarà una discarica per pessime conversioni da PC"), ciò non toglie che non pochi titoli potrebbero essere sviluppati per entrambi i sistemi contemporaneamente. Il vantaggio principale di ciò, dal nostro punto di vista, è che i produttori, potendo contare su un mercato potenziale molto più vasto del solo PC o della sola X-Box, potrebbero stanziare molti più soldi. E questo vuol dire (si spera) giochi di miglior qualità per tutti.


X-Box dovrebbe essere in grado di produrre immagini con un livello di dettaglio fino a quattro volte superiore a questo...

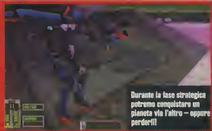
GIOCHI COMPUTER

ROGUE WARS

Combattimenti in prima persona e strategia a turni

Alla base di *Rogue Wars* troviamo un concetto che non vedevamo da tempo, cioè quello di mescolare la strategia più pura con l'azione più frenetica. Mentre alcuni giochi hanno coniugato questi due aspetti (come, per esempio, *Battlezone II*), è passato ormai molto tempo da quando (in *Archon*) erano entrambi così presenti e riconoscibili. *Rogue Wars*, almeno a giudicare da quanto se ne sa finora, dovrebbe essere in grado di soddisfare una parte del pubblico che non ha alternative, grazie a una nutrita serie di opzioni di gioco e a una grafica tutt'altro che spregevole.

■ ***Rogue Wars*** **dovrebbe uscire quest'autunno.**


Durante la fase strategica potremo conquistare un pianeta via l'altro – oppure perderli!

GORE

Non molti sparatutto hanno anche una bella trama...
PAG. 40



KINGDOM UNDER FIRE

Strategia e gioco di ruolo si mescolano in questo titolo fantasy.
PAG. 41



OPEN TENNIS 2000

Un gioco con più racchette delle armi di *Quake*! Ace!
PAG. 41



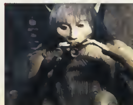


GIOCO DI RUOLO

DARK CRYSTAL

È passato tanto tempo, ormai...

Sebbene ormai siano ben pochi a ricordarsene, quasi venti anni fa uscì un film chiamato "Dark Crystal", una storia fantasy dai toni oscuri, "interpretata" da pupazzi stile Muppet e diretta dallo stesso Jim Henson. Solo ora, però, è stata annunciata la prossima uscita di un gioco ispirato al film, sviluppato dalla Tremor, una società principalmente conosciuta per le loro conversioni da PC a console. Dato che l'uscita è prevista per il 2001 inoltrato, le informazione sono ancora frammentarie – sappiamo solo che il sistema grafico dovrebbe essere piuttosto spettacolare e che il gioco sarà un misto tra avventura e gioco di ruolo.



SPARATUTTO



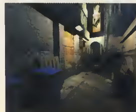
La grafica di Decay sembra rivaleggiare con quella di ser sfondi pre-calcolati...

DECAY

Sicari futuri

Dopo il considerevole successo di *Soldier Of Fortune*, non saremmo stupiti di vedere una proliferazione di sparatutto super-realistici che ne seguono la scia. *Decay*, però, non può certo essere definito un clone, dato che sono ormai passati quasi due anni da quando ne è stato dato l'annuncio. Ciò nonostante, quello che si conosce finora del gioco sembra suggerire uno stile piuttosto simile al sanguinario sparatutto della Activision, soprattutto per quanto riguarda il realismo di armi, danni e ambienti. Mentre siamo ancora lontani dall'avere demo o altri modi per valutare le meccaniche di gioco, le schermate promettono grandi cose dal punto di vista della grafica. Il sistema DVA, progettato dagli stessi Insomnia, viene descritto capace di ottenere effetti mai visti finora – dal bump mapping in software all'uso di superfici curve tipo NURBS, che permettono oggetti assolutamente realistici. Sempre secondo gli sviluppatori, comunque, *Decay* non dovrebbe risultare in uno sterile sfoggio di tecnologia – per questo, però, dovremo aspettarne l'uscita...

■ ***Decay*** **verrà pubblicato dalla Virgin. Non si sa ancora quando, comunque.**



PILLOLE

ANCORA *SUPERBIKE*
Tutt'altro che paghi del loro lavoro, gli sviluppatori della Milestone hanno già cominciato la realizzazione di un seguito dello strepitoso *Superbike 2000*, titolo uscito da pochi mesi sotto etichetta Electronic Arts. Secondo quanto ha dichiarato il responsabile del progetto Superbike, Antonio Farina, durante una conferenza stampa tenutasi al museo della Ducati presso Bologna, la casa italiana dovrebbe ultimare entro la fine dell'anno *Superbike 2001*, introducendo, oltre ai consueti aggiornamenti delle statistiche e dei sistemi grafici supportati, nuove caratteristiche come il commento dei piloti durante i filmati relativi ai circuiti e modelli di guida ancora più precisi. Un duro lavoro per la Milestone, che per superare se stessa dovrà davvero realizzare un gioco miracoloso.

LA GUERRA NON È UN GIOCO... O SÌ?
È in arrivo (speriamo tra poco, dato che è stato annunciato ormai tre anni fa) *Wartorn*, un titolo strategico 3D che, seppure non più così innovativo come ai tempi del primo annuncio, sembra comunque avere le carte in regola per competere anche con giochi ben più attesi. Oltre alla grafica di tutto rispetto, altri punti interessanti del gioco potrebbero essere le unità, personalizzabili anche durante gli scontri, e la possibilità di "commerciare" risorse con le altre fazioni in gioco. Staremo a vedere...

SPARATUTTO

GORE

La demarcazione tra sparatutto e GdR si assottiglia

■ Solitamente, quando valutiamo uno sparatutto, quello che cerchiamo è azione frenetica e grafica spettacolare – ciò non toglie che una bella trama aggiunga senz'altro interesse (come dimostra *Half-Life*).
Questo potrebbe essere il caso di *Gore*, attualmente in produzione da parte degli sviluppatori 4D Rulers. Il gioco ci farà attraversare tre ambienti completamente diversi: una Terra post-catastrofe, la Terra medioevale e un pianeta alieno, ciascuno dei quali composto da vari livelli (che attraverseremo però senza interruzione). Nel corso delle nostre esplorazioni potremo, anzi dovremo, interagire con un buon numero di personaggi controllati dal computer, le cui reazioni varieranno a seconda dell'ambiente in cui si trovano, del loro morale e delle loro esperienze precedenti. Un arsenale variegato, interessanti possibilità multigiocatore e un elevato livello di realismo dovrebbero completare il gioco, rendendolo (almeno sulla carta) un serio contendente al trono di "Sparatutto dell'Anno".

■ **Prepariamoci: *Gore* potrebbe arrivare anche prima dell'estate.**


Il sistema grafico permette al personaggi di cambiare espressione a seconda della situazione.

MANAGERIALE

UEFA MANAGER 2000

Alla conquista della Coppa

■ Mentre non mancano certamente titoli manageriali dedicati al mondo del calcio, non sono molti quelli che ci permettono di affrontare tutta una stagione, coppe incluse – come invece succede con il nuovo titolo della Infogrames. In *UEFA Manager 2000* potremo infatti guidare la nostra squadra fino alla vittoria nella coppa europea, attraversando i 21 campionati che si giocano nelle nove nazioni partecipanti. Tutti i quattrocento (e passa) club e i ventimila giocatori della realtà sono disponibili, permettendoci quindi di creare la squadra dei nostri sogni.
Alcune caratteristiche del gioco da sottolineare sono la raffigurazione tridimensionale delle partite, generata interamente in tempo reale; l'interfaccia a finestre, che dovrebbe rendere più agevoli le varie operazioni e, soprattutto, una serie di opzioni che dovrebbero aiutare anche i manager in erba a ottenere buoni risultati, come gli assistenti a cui possiamo delegare alcuni aspetti della gestione oppure un sistema a icone che ci avverte in caso qualche particolare area gestionale richieda la nostra attenzione.ruciale delle nostre investigazioni.

■ **Potremo iniziare a guidare la nostra squadra alla vittoria verso maggio.**


La grafica delle sequenze di gioco sembra quasi in grado di competere con i giochi non gestionali.

STRATEGIA

KINGDOM UNDER FIRE

Le dimensioni non contano.

Mentre tutti sembrano saltare sul vagone dei giochi tridimensionali, qualcuno ha deciso che le due dimensioni non hanno ancora finito di stupire: è il caso degli sviluppatori di *Kingdom Under Fire*, un titolo strategico che, pur essendo in due dimensioni, sembra promettere una grafica tutt'altro che scialba, con tanto di luci dinamiche e circa centomila fotogrammi di animazione. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, si tratterà di un misto tra classico strategico in tempo reale e gioco di ruolo, con alcune caratteristiche piuttosto innovative.
Nel corso della ventina di missioni che compongono la campagna di ciascuna delle due fazioni, potremo infatti evocare un eroe, scelto tra sette, che ci permetterà di affrontare il gioco da una prospettiva nuova. Con gli eroi, infatti, affronteremo una sezione particolare, durante la quale, oltre a raggiungere alcuni obiettivi necessari per la trama, avremo anche modo di aumentare l'esperienza e il livello degli eroi, nonché di recuperare oggetti magici, incantesimi e altre piacevolezze. Naturalmente, questi oggetti potranno essere usati anche nelle fasi strategiche del gioco, rendendo il tutto più omogeneo e interessante.

Il Gathering Of Developers dovrebbe pubblicare *Kingdom Under Fire* verso settembre.







La varietà di unità e strutture dovrebbe rendere molto interessanti le partite multigiocatore.

SPORT

OPEN TENNIS 2000

In tempo per Wimbledon

La Cryo, abbandonate per un istante le avventure grafiche, ci sta per proporre un titolo che potrebbe rendere felici gli appassionati di tennis. I punti chiave di *Open Tennis 2000* sono notevoli: si parte dalla incredibilmente vasta scelta di racchette (ben sedici) ai quattro tipi diversi di torneo, alla grafica completamente rinnovata rispetto al predecessore *Roland Garros 99*. L'aggiunta di un cospicuo numero di nuove mosse e la possibilità di scegliere tra ben cinque tipi diversi di terreno sono altre novità apprezzabili, così come la variante multigiocatore, nella quale potranno competere fino a quattro tennisti contemporaneamente. Come se questo non bastasse, il gioco includerà anche una completa "enciclopedia dei tennis", con tanto di quiz, e la possibilità di partecipare ai Mondiali di Hanover.

La Cryo ci farà entrare in campo nel giugno di quest'anno.





Non è chiaro se sarà possibile avere un giocatore mancino.

PILLOLE

UN VERO MONDO

Qualche anno fa uscì *Daggerfall*, un titolo che, seppur insidiato da notevoli problemi tecnici, si impose rapidamente come uno dei più ambiziosi e vasti giochi di ruolo mai creati. Gli sviluppatori Bethesda Softworks si propongono ora di ripeterne il successo (possibilmente senza problemi tecnici) con *Morrowind*. Questo nuovo titolo della serie *Elder Scrolls* riprende il concetto di "mondo aperto" dei precedenti, in cui non saremo costretti a seguire una storia prefissata ma potremo decidere noi, di volta in volta, quale percorso ci interessa di più. A questo ormai collaudato concetto, però, si va ad aggiungere uno dei sistemi grafici più impressionanti che abbiamo mai visto, con un risultato che (se le promesse vengono mantenute) potrebbe ridefinire completamente un genere. Aspettiamo impazienti qualche notizia ulteriore...



DOPO I RE, I CONQUISTATORI

È stato annunciato ufficialmente un disco di espansione per *Age Of Empires II*, intitolato *The Conquerors*. Nell'espansione troveremo cinque nuove culture, quattro nuove campagne, vari aggiustamenti al sistema di gioco e una serie di nuove opzioni multigiocatore. Non si conosce ancora una data precisa per l'uscita di *Age Of Empires II: The Conquerors*, però qualcuno parla dell'estate di quest'anno...

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La contesa si sposta dalle due alle quattro ruote...

1 - Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
2 - Tomb Raider - The Last Revelation (Eidos)	GEN 00, 8
3 - Superbike 2000 (EA/Milestone)	MAR 00, 9
4 - FIFA 2000 (EA Sports)	NOV 99, 9
5 - Final Fantasy VIII (Eidos)	MAR 00, 9
6 - PC Calcio 2000 (Dinamic Multimedia)	MAR 00, 8
7 - Indiana Jones e la Macchina Infernale (LucasArts)	NAT 99, 8
8 - Battlezone 2 (Activision)	DIC 99, 9
9 - Soldier of Fortune (Activision)	APR 00, 8
10 - Ultima IX Ascension (EA/Origin)	GEN 00, 9
11 - F1 2000 (Electronic Arts)	APR 00, 9
12 - Planescape Torment (Virgin)	FEB 00, 9
13 - Messiah (Virgin)	FEB 00, 8
14 - Command & Conquer: Tiberian Sun (EA/Westwood)	OTT 99, 7
15 - Age Of Empires II: the Age of Kings (Microsoft)	DIC 99, 9
16 - Half-Life Opposing Force (Sierra)	FEB 00, 8
17 - Nox (Electronic Arts)	APR 00, 8
18 - SWAT 3 Close Quarter Battle (Sierra)	FEB 00, 8
19 - Bust-A-Move 4 (Virgin)	APR 00, 8
20 - Toy Story 2 (Disney Interactive)	APR 00, 7

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!



STRATEGIA

GUERRE STELLARI IN RETE

Niente fulminatori!

È ufficiale: la LucasArts, assieme a Sony e Verant (produttori e sviluppatori di *Everquest*) ha annunciato di essere al lavoro su un gioco di ruolo online dedicato alla epica saga di Guerre Stellari. Le notizie sul gioco (per il momento intitolato *Star Wars Online*) sono quantomeno frammentarie, però sembra che sarà ambientato al tempo del quarto episodio (cioè il "Guerre Stellari" originale), che ci saranno almeno due pianeti su cui giocare e che, con ogni probabilità, potrebbe capitarci di incontrare un certo contrabbandiere nella taverna di Mos Esley...



• **È ben lungi dall'essere confermato, ma sembra che *Star Wars Online* uscirà l'anno prossimo.**

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita nel Regno Unito e in Germania...




INGHILTERRA	GERMANIA
1. The Sims	1. Age of Empires II
2. Delta Force 2	2. Quake III Arena
3. Champ. Manager 99/00	3. Tomb Raider: TLR
4. Age of Empires II	4. FIFA 2000
5. Toy Story 2	5. Faraon

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un ' occhiata a questa pagina!



THE SIMS (Mar 00, 9)

Se il mondo della Sit-Com incontra il computer non possono che nascere storie d'amore, racconti umoristici e situazioni imbarazzanti, gli stessi che potremo creare e far vivere ai nostri protagonisti in questo gioco originale e coinvolgente. Quando l'improbabile mondo della televisione diventa realtà, naturalmente virtuale.



QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.



SOLDIER OF FORTUNE (Apr 00, 8)

Uno sparatutto di grande personalità, che ci vedrà nei panni di un professionista della guerra, impegnato a salvare il mondo. Il realismo estremo di questo gioco ha costretto i programmatori a dotarlo di un sistema di autocensura, ma emozioni e colpi di scena non verranno mai meno.



MESSIAH (Feb 00, 8)

Il futuro dell'umanità si annuncia oscuro. La scienza sta per stringere un patto con Satana. L'unica speranza per la Terra risiede nelle mani paffutelle dell'angioletto Bob. Nei panni di questo simpatico e, all'apparenza, indifeso cherubino dovremo salvare il mondo. Ogni mezzo è lecito, a rischio della nostra aureola.



F1 2000 (Apr 00, 9)

Una simulazione di guida divertente e giocabile, che ci permetterà di affrontare gare intense negli abitacoli delle vetture della massima serie automobilistica. Tante opzioni di gioco, la possibilità di emozionanti sfide multigiocatore e i diritti ufficiali per la stagione 2000, nell'ennesimo successo sportivo targato EA.



NOX (Apr 00, 8)

C'è qualcosa che accomuna un anonimo giovanotto della Florida e il regno incantato di *Nox*, minacciato dalla perfida strega Hecubah. Scopriamolo in un gioco di ruolo coinvolgente, che ci permetterà di scegliere tra tre carriere differenti e vivere le nostre avventure tra mostri fantastici e profezie inquietanti.



PLANESCAPE TORMENT (Feb 00, 9)

Dal variopinto universo del gioco di ruolo Advanced Dungeons & Dragons, approda agli schermi per computer anche la più bizzarra tra le ambientazioni fantasy. La trama é avvincente, i personaggi complessi e l'atmosfera intrigante. Non lasciamocelo scappare.



FINAL FANTASY VIII (Mar 00, 9)

Un gioco di ruolo fantastico, capace di accompagnarci attraverso un mondo di lotte, creature incantate, guerrieri puri e oscure minacce. Dalla migliore tradizione giapponese in fatto di storie e immaginazione, arrivano Squall, Rinoa e una schiera di comprimari, per farci vivere un'avventura quasi infinita.



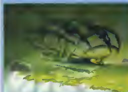
SUPERBIKE 2000 (Mar 00, 9)

Migliorare il meglio sembrava impossibile, fino all'uscita di questo gioco. *Superbike 2000* ci offre tredici circuiti riprodotti nei minimi dettagli e tutti i bolidi a due ruote dell'ultima stagione, ma soprattutto riesce a trasmetterci l'emozione delle gare tra centauri nella loro forma più pura.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

GIANTS
(Planet Moon/Interplay)



Giants è stato messo in attesa almeno fino al prossimo Natale. A questa notizia avremmo tutto il diritto di rispondere con la più accesa indignazione, ma il gioco si annuncia come uno dei progetti più innovativi tra quelli attualmente in lavorazione. Le indiscrezioni in merito narrano di un conflitto su tre fronti, che avrà come protagoniste le bizzarre razze aliene dei Meccaryn, dei Sea Reaper e dei Giant, mentre gli indigeni del pianeta su cui si svolgerà lo scontro verranno "usati" per costruire armi, veicoli e trappole.

GOOD & EVIL
(Cavedog/Infogrames)



Le speculazioni si sprecano dopo che la Cavedog, casa di sviluppo di *Total Annihilation*, ha chiuso i battenti. I membri del team, incluso Ron Gilbert, l'uomo a cui si deve la serie di *Monkey Island* della LucasArts, sono stati visti perorare la loro causa presso altri sviluppatori. Il loro *Good & Evil*, un'avventura tridimensionale in stile cartone animato, era stato annunciato per la fine dell'anno, ma al momento se ne sono perse le tracce. Sarebbe un peccato se l'ultima fatica di tanti e tali talenti andasse persa nell'oblio a causa di una serie di sfortunate circostanze. Speriamo che qualche altra casa si impegni a salvare il salvabile.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

OGNI GIORNO VENIAMO SOMMERSI DA TONNELLATE DI EMAIL NON RICHIESTE E TALVOLTA, PREOCCUPANTI. MENTRE ESISTONO PROGRAMMI CHE CI AIUTANO A FILTRARE QUESTO TIPO DI MESSAGGI, CAPIRE BENE COSA SONO FORSE CI PUÒ AIUTARE A RIDURNE LA DIFFUSIONE.

ASHERON'S CALL

ITALIANI A DERETH

Anche prima dell'uscita ufficiale, qualche intraprendente ha creato un sito...

Proprio questo mese abbiamo provato *Asheron's Call*, con risultati davvero notevoli, quindi ci sembrava assolutamente il caso di segnalare questo sito creato da appassionati italiani.
All'interno del sito (che troviamo alla URL http://multiplayer.it/ashes) troveremo un sacco di informazioni utilissime per chi si voglia cimentare nell'esplorazione delle lande di Dereth, ma anche qualcosa di più "ricreativo". Ci riferiamo alla "Locanda di Ashes", un comodissimo forum nel quale potremo incontrare altri giocatori e trovare opportunità di avventura. Per i più seri, comunque, non mancano un ottimo bestiario e altre guide utili.


Certo che Dereth è un posto pericoloso!

Se dovessimo fare una ricerca della frase più comune nelle email che riceviamo quotidianamente, probabilmente scopriremmo che è "Manda questo messaggio a tutti i tuoi amici". Il dramma è che, spesso, per una ragione o per l'altra, seguiamo davvero questo "consiglio" - arrivando, alla fine, a intasare le caselle email dei nostri amici che come loro hanno intasato la nostra.
Questo problema, in realtà, esiste già da tempo: le "catene di Sant'Antonio" - le stesse che vediamo oggi, spesso - circolano da molto prima dell'invenzione dell'email. La differenza principale (che non va trascurata) è che quando si usano la busta e il francobollo è chi scrive a pagare, mentre nel caso della posta elettronica è chi riceve a sobbarcarsi l'onere. Proprio per questa ragione, le catene di Sant'Antonio e, in generale, lo "spam" (cioè l'email non richiesta) sta proliferando in modo esponenziale. L'unica soluzione

CLAN: HTTP://THESQUARE.NGI.IT

CLAN: SQR

Loschi (e armati) figuri.

Sebbene si tratti di un clan italiano, con membri solo italiani, gli Square (SQR) hanno deciso di usare la lingua inglese sul loro sito, idea che (a nostro avviso) dimostra una notevole buona volontà e professionalità da parte del webmaster.
Oltre alle sezioni tipiche tra cui forum e sezione clanwar - sul sito troviamo anche una breve animazione Flash, piuttosto carina (anche se non piccolissima), e qualche interessante download, tra cui una guida per i giocatori della versione CTF



Le foto dei membri non potevano mancare!

Esiste un sito dedicato interamente ai falsi allarmi sui virus: http://kumite.com/myths/. Colleghiamoci qui ogni volta che riceviamo un avviso, e spesso scopriremo che si tratta di un falso.

per liberarci dal problema e, ovviamente, quella di non seguire le istruzioni – e quindi non inviare la mail a nessuno.
Tuttavia, mentre chiunque dovrebbe poter riconoscere che le classiche catene o "tantra" (quelle che promettono gioia e fortuna a chi le continua e maledizioni varie a chi le interrompe) sono completamente inutili e che mandarle è un atto contrario alla "netiquette" (il galateo di Internet), ci sono casi in cui le cose non sono così semplici.
Per esempio, un tipo molto diffuso di "spam" è il falso allarme sui virus. a tutti è capitato in questi mesi di ricevere messaggi nei quali si ammonisce a non aprire un messaggio che dovrebbe contenere "Un salvaschermo della Budweiser", perché contiene un virus. Si tratta, ovviamente, di un falso allarme, il cui unico scopo è quello di intasare le reti. La domanda è· come riconoscere

VOX POPULI

I nostri lettori ci inviano così tanti indirizzi di siti che non riusciremmo a pubblicare tutte le lettere che li contengono: ecco qui quelli che questo mese ci sono sembrati più interessanti.

http://www.nipogames.com
Un eccellente sito dedicato ai videogiochi, con notizie, recensioni e approfondimenti vari.

http://www.geocities.com/cozzupino/
Il sito del clan di *Starcraft* DragonBall Z (DBZ). Buona realizzazione e tanta passione.

http://members.tripod.com/TiMoritz/
Il gioco non è ancora uscito, ma questo non impedisce agli appassionati di formare gilde: parliamo di *Diablo II*, naturalmente, e la gilda è quella dei Master of Puppets.

http://web.tiscalinet.it/jarydoo
Una specie di portale, dedicato a calcio, videogiochi, hardware e molto altro.

http://www.hophop.com/vf2
Il sito di Fabrizio è interamente dedicato a *Virtua Fighter 2*: quando si parla di passione!

http://digilander.iol.it/ebram/estart.htm
La pagina personale di Ebram: i videogiochi e, soprattutto, *FIFA*, fanno la parte del leone.

GIOCHI DI RUOLO

IN RETE COME A CASA

Una interessante novità per gli amanti dei giochi di ruolo.

Quello che, a detta di molti, è uno dei difetti principali dei giochi di ruolo in rete è la mancanza di "vere" avventure e della interattività che caratterizza invece i classici giochi di ruolo da tavolo. Mentre *Vampire. The Masquerade* e altri giochi in arrivo prometteno di risolvere il problema, abbiamo scoperto che esiste già una soluzione, chiamata *WebRPG Online*. Questo piccolo programma in Java (che si può scaricare da http://www.webrpg.com/gamesystem/index.p html) ci permette infatti di giocare ai nostri giochi di ruolo da tavolo preferiti attraverso la rete. Vista la grande configurabilità del sistema, *WebRPG Online* si presta praticamente a qualunque gioco di ruolo, e potremo sia decidere di giocare con i nostri amici che aggregarci a gruppi già formati (se sono aperti, naturalmente).
L'idea è molto interessante – se siamo interessati a questo tipo di giochi dovremmo senz'altro dargli un'occhiata.

WebRPG Online ci permette anche di disegnare le mappe per i labirinti e i combattimenti.

I MAGNIFICI 5

Diamo un'occhiata ai cinque siti più interessanti visti questo mese:

http://www.chemsoc.org/viselements/index.htm
Una spettacolare dimostrazione di come la scienza possa essere piacevole: salvaschermo e sfondi ispirati alla tavola periodica degli elementi.

http://www.fantascienza.com
Se la fantascienza è la nostra passione, questo è il sito giusto.

http://www.yahoo.it
Siti organizzati per categorie e vari servizi in stile "portale". Il primo sito del suo genere, e ancora il migliore per tanti versi.

http://www.freedom2surf.net
Uno dei migliori provider di spazio web: sebbene dovremo crearci la pagina per conto nostro, la qualità del servizio è davvero eccellente.

http://www.odyssey.net/subscribers/sclor/music.html
Uno smisurato archivio di musica classica in formato MIDI.

QUAKE 3: ARENA

MOD: QUAKE 3 FORTRESS

È in arrivo la versione per *Q3A* del fenomenale Mod di *Half-Life*.



L'azione è quella di *Team Fortress*, ma la grafica è quella di *Quake 3*: un mix spettacolare!

Qualche mese fa abbiamo messo sul nostro CD uno dei Mod più amati di tutti i tempi, cioè *Team Fortress*, nella versione per *Half-Life*. Ora, se tutto va bene, fra qualche tempo potremo fare lo stesso con la versione per *Quake 3 Arena*! Questa nuova versione, arrivata ufficialmente nella fase "beta" (quella in cui si limano i problemi) il primo aprile, è disponibile per il download dal sito ufficiale degli sviluppatori (http://www.q3f.com), dove troveremo anche altre informazioni e file utili. Vogliamo in particolare sottolineare la sezione "Editing" del sito, dove troveremo dei tutorial per imparare a fare mappe adatte a *Q3Fortress*.

quando si tratta di un vero avviso? Semplice: basta collegarsi al sito di qualunque produttore di antivirus, troveremo in tutti un elenco aggiornato dei cosiddetti "hoax", cioè i falsi allarmi in circolazione. Un altro tipo di messaggio a catena che si sta diffondendo molto è quello che fa leva sulla pietà e la compassione – un tipico esempio è quello di "Aiutiamo Brian". In questi casi, per capire se si tratta di un falso, basta usare il buon senso: nessun provider pagherà mai dei contributi per qualcosa che ne peggiora le prestazioni! Se il messaggio fosse veritiero troveremmo invece un semplice numero di conto corrente sul quale fare eventuali versamenti e indirizzi di organizzazioni accreditate con le quali potremo controllare la veridicità della storia.
Peccato che sia sempre più semplice premere il pulsante "Inoltra", piuttosto che spendere cinque minuti a capire se stiamo per fare un danno...

GIOCHI COMPUTER

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Nemesis, sconvolta da tanta violenza, ha deciso di passare le lettere che trattano di gioco in rete e simili a [GMC]Kevorkian, navigatore e giocatore a tempo pieno, nonché inesauribile fonte di facezie...

Salve a tutta la redazione, mi chiamo Ampy e gioco in rete da diversi mesi (sono in un clan di *Half Life*). Finora ho giocato con un ping accettabile, intorno a 200, segno che ho una linea abbastanza "pulita". Qualche giorno fa mi sono deciso a mettere una linea ISDN con relativo modem (che poi modem non è) e ho notato che durante il gioco, nelle situazioni di calma, effettivamente il ping si abbassa anche fino a 100, ma durante le sezioni di combattimento vero e proprio, quando cioè servirebbe tutta la velocità per schivare i colpi degli avversari, il ping torna a 200-300, cioè come prima! Adesso volevo chiedervi: è normale tutto ciò? C'è qualche modifica nei settaggi che devo fare? Vi prego rispondetemi, anche perché credo che questa cosa interessi molti altri nuovi utilizzatori di linee ISDN, o di chiunque sia interessato a installarla a casa.
Ciao a tutti,
Ampy
stzampet@tin.it
PS: un saluto a tutti i membri del mitico SSI

Ciao Ampy, come avrai notato invece di Nemesis sto rispondendo io, notoriamente esperto in [illegible]

[illegible]

Ciao Nemesis,
ti invio questa email per chiederti cosa pensi di quelle società che offrono "guadagni facili" attraverso la rete... tu che sei nell'ambiente (mi riferisco al tuo lavoro, naturalmente) sapresti darmi qualche informazione a riguardo?
Grazie, Mauro

Beh, Mauro, [illegible] non sono Nemesis [illegible]



ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA



Da questo mese presentiamo una rubrica dedicata a tutti gli amanti della serie di *Ultima*, ma in particolare a chi ha il cuore e la mente rapiti da quel fantastico e inimitabile gioco in rete che si chiama *Ultima Online*.



L'ambasciatore Ceramon Majore al suo sbarco nella capitale.

INDIRIZZI UTILI

it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
il gruppo di discussione ufficiale di *Ultima Online*
La mailing list
per iscriversi alla mailing list italiana di *Ultima Online* dovremo mandare un messaggio in bianco all'indirizzo uo4italy-subscribe@onelist.com
http://www.utilda.com/
su questo sito troveremo tutte, ma proprio tutte le utility per renderci la vita più facile in Britannia.



Molte cose stanno succedendo a Sosaria in questo periodo. Non si capisce se è la primavera oppure l'imminente uscita di *UO Reinassance*, ma Britannia è in fermento. Le forze del male si sono risvegliate e hanno lanciato un potente incantesimo su tutte le guardie delle città, per cui non intervengono anche se dei mostri dovessero entrare in città. Grazie a ciò, le forze oscure si sono fatte sempre più intraprendenti, arrivando addirittura a conquistare Trinsic: nonostante molti valorosi guerrieri siano accorsi da tutte le terre del regno per difenderla, una notte Trinsic è caduta.
Noi siamo andati a visitarla e con sgomento abbiamo visto Lich Lord che giravano tranquilli per le strade di una delle più belle città di Britannia, ma non solo: le forze del male hanno anche fatto apparire un enorme altare nero sopra uno degli edifici nel centro della città. Sembra che si tratti di una porta spazio temporale che permette alle forze del male di arrivare nelle nostre terre a fare razzie. Dopo furibonde lotte, Trinsic è stata liberata, ma le guardie continuano a essere sotto il potente incantesimo di cui parlavamo prima, per cui in molte città è facile imbattersi in Lizard, Orchi, Troll, Lich e molte altre creature con intenzioni per nulla pacifiche. Le brutte notizie non sono finite qui: anche il nostro amato Lord British ha avuto seri problemi, cadendo vittima di un imboscata sulla strada per Yew e venendo rapito. Tutte le guardie sono mobilitate per cercarlo, ma finora nessuna traccia. Per fortuna, nonostante queste ore buie, la vita a Sosaria continua - e cosa c'è di meglio di un matrimonio per dimostrare che i sudditi di Lord British sono vivi? Abbiamo infatti partecipato a un grande matrimonio officiato dal Senior Counselor Windwalker, che ha benedetto l'unione di Black Shadow con la sua sposa Luxifera, nel labirinto vicino a Britannia. Per l'occasione abbiamo visto la più grossa concentrazione di giocatori italiani che Sosaria ricordi: sono stati contati più di 130 partecipanti a questo spettacolare evento! Erano presenti al completo anche gilde italiane di altri server come i CIW, arrivati direttamente dal server Drachenfels, c'erano anche naturalmente alcune tra le più importanti gilde del server Europa tra cui spiccavano i rappresentanti dei QV?, dei WMJ e dei TLA. Insomma, è stata una cosa veramente grandiosa, e poter dire che noi c'eravamo ci riempie di gioia e di orgoglio. In questi ultimi giorni abbiamo fatto un giro anche su di un server speciale, chiamato Test Center, dove la Origin mette a disposizione dei suoi abbonati tutte le future variazioni del gioco prima che vengano definitivamente attivate sui server "normali". Dobbiamo dire che abbiamo avuto delle piacevoli sorprese circa la nuova AI dei mostri magici: prima, per un mago di alto livello, uccidere mostri della forza di un demone o di un drago era solo un problema di tattica (nemmeno molto avanzata). Ora, con i mostri in grado di curarsi, di nascondersi e di teletrasportarsi, fare le cose sempre da soli sarà molto difficile - probabilmente inizieremo a vedere molti più gruppi di avventurieri.
Chiudiamo con un breve elenco di server non ufficiali attivi al momento, dove potremo provare il brivido di *Ultima Online* senza spendere una lira (tranne i normali costi telefonici di collegamento)

GAMEONLINE: http://www.uo gameonline.it
NGI: http //www.ngi.it/uo/
MOON: http //moon anvi.it/
GAMES REVOLT: http //uo.gamersrevolt.com/
HELIOS: http //www.difnet.net/helios/index1.htm

"CTRL-B" a tutti dalla nostra guida,

RED STAIN di Vesper

Guida a UnrealED

COME DIVENTARE CREATORI DI MONDI IRREALI!

Meglio essere chiari da subito: progettare e costruire livelli per un gioco di sparatorie tridimensionali dell'ultima generazione, non è una passeggiata. Diversamente da quanto avveniva qualche anno fa, dove i giochi erano in due dimensioni e gli editor più comuni erano il famoso Build (per i livelli di *Duke Nukem*) e Doom Cad (per quelli di *Doom*), gli strumenti odierni permettono certamente risultati di gran lunga superiori, rispetto al passato, ma sono anche molto più complessi e, di conseguenza, difficili da utilizzare. UnrealEd, l'editor per *Unreal Tournament* è un programma straordinario e, se paragonato ad altri del genere, molto intuitivo. Sfruttare le sue capacità al massimo è però un compito che richiede molto impegno e molta dedizione. Comunque sia, da qualche parte bisogna pur cominciare, e queste pagine sono il posto giusto per compiere i primi passi della carriera di "Creatore di mondi irreali".

NAVIGARE CON IL MOUSE

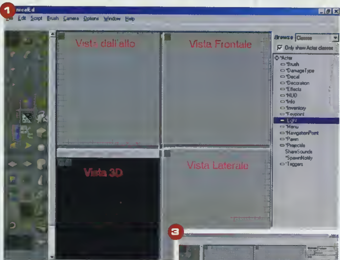
Per muoversi nelle varie finestre dell'editor, occorre sapere come usare il mouse:

Finestra 3D
Tasto sinistro premuto e movimento del mouse: **spostamento orizzontale**
Tasto destro premuto e movimento del mouse: **rotazione della visuale**
Entrambi i tasti premuti e movimento del mouse: **spostamento verticale**

Finestre 2D
Tasto sinistro premuto e movimento del mouse: **scorre la mappa**
Tasto destro premuto e movimento: **scorre la mappa**
Entrambi i tasti premuti e movimento del mouse: **zoom avanti-indietro**

1 - QUATTRO FINESTRE

Il primo approccio con UnrealEd può sconcertare chi non ha mai avuto a che fare con programmi di questo genere; vediamo allora di chiarire un po' le cose: ciò che abbiamo davanti sono le tre visioni (dall'alto, laterale e frontale) che in disegno tecnico vengono definite "Proiezioni Ortogonali". In aggiunta, la quarta finestra è quella che mostra il risultato del nostro lavoro direttamente in tre dimensioni. Quest'ultima è particolarmente importante, in quanto ci permette di osservare in tempo reale ciò che stiamo facendo e come apparirà nel livello finito. A sinistra abbiamo le icone che rappresentano le operazioni più comuni, mentre a destra c'è l'insieme dei menu per l'inserimento dei vari elementi del gioco: decorazioni, texture, oggetti e così via.



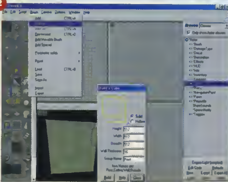
2 - LA PRIMA STANZA

La prima cosa che dobbiamo comprendere a fondo è che UnrealEd è basato su un concetto di "addizione" e "sottrazione". Dobbiamo pensare a un grosso blocco di argilla che può essere modellato. Per creare una stanza in questo blocco, noi dovremo "Sottrarre" dell'argilla e creare un vuoto. Per inserire un oggetto in questo vuoto (cioè la nostra stanza), dovremo "Aggiungere" dell'argilla in una forma che decideremo di utilizzare.
Il programma permette di creare con una certa facilità oggetti di quattro tipi: cubi, sfere, cilindri e coni. Questi possono servire sia per sottrarre stanze, sia per aggiungere oggetti specifici.
Cominciamo quindi con il creare una normale stanza di forma cubica: dal menu a sinistra clicchiamo con il **pulsante destro** del mouse sull'icona del cubo e selezioniamo **cube properties**. Apparirà una finestra nella quale dovremo inserire le dimensioni della nostra stanza. Per ora inseriamo **512** sotto **Height** (altezza), **Width** (larghezza) e **Breadth** (profondità) lasciando gli altri valori inalterati e assicurandoci che sia segnata l'opzione **solid**. Clicchiamo su **Build** e, in seguito, su **Close**. Ora, in tutte le finestre potremo vedere una rappresentazione del nostro cubo: è il momento di sottrarre l'argilla. Ci sono diversi modi per fare ciò: si può cliccare sull'icona **Subtract** (la seconda dall'alto della colonna più a destra nella sezione delle icone) oppure, dal menu **Brush**, selezionare **Subtract**. Il modo più semplice è forse quello di premere simultaneamente i tasti **Control** e **S**. Ecco la nostra stanza apparire nella finestra 3D.

3 - PARETI, SOFFITTO, PAVIMENTO

Certo non è una stanza molto interessante, soprattutto con quelle pareti dipinte tutte allo stesso modo. Siamo pronti per entrare nel magico mondo delle texture, ovvero delle "tappezzerie" da applicare ai pavimenti, ai soffitti e alle pareti della nostra stanza. In alto a destra selezioniamo **texture** dalla finestra denominata **browse**. Facciamo click sul comando **load**, in basso e comparirà la directory contenente tutti i vari tipi di texture che il gioco mette a disposizione. Più avanti potremo aprire i vari file e sperimentare le varie possibilità disponibili, ma per il momento selezioniamo **Ancient.utx**. Ora, nella colonna a destra, avremo tutti i tasselli relativi all'archivio Ancient e potremo applicarli alle pareti della nostra stanza. Farlo è molto semplice: nella **finestra 3D** clicchiamo su una parete qualsiasi e la vedremo illuminarsi. Ora

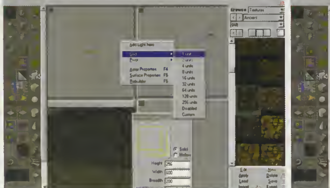


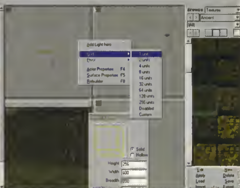


BOT, BOT, BOT...

Se al momento di provare la mappa costruita con queste istruzioni, ci dovessimo trovare crivellati da quattromila pallottole nel giro di un secondo, è perché il livello è impostato per partire con i bot già presenti. Ovviamente otto bot assetati di sangue in uno spazio tanto piccolo creano un po' di confusione. Per ispezionare con calma il nostro livello entriamo nel gioco e, dal menu **Game**, selezioniamo **Practice Session**. Impostiamo il numero dei bot a **zero** e torniamo all'editor. Ora, quando entreremo nella mappa, saremo completamente soli e potremo girare indisturbati.







possiamo scegliere una texture dal menu. Cliccandoci sopra la applicheremo alla parete selezionata.
Per applicare la stessa texture a più superfici teniamo premuto il tasto **control** e selezioniamo tutte le pareti che vogliamo tingere di quel colore, dopodiché facciamo click sulla texture che abbiamo scelto.

4 - UN CORRIDOIO... Ora che abbiamo creato la prima stanza e che il suo aspetto è stato reso decente, è il momento di espandere il nostro livello. Le possibilità sono infinite, ma per il momento ci limiteremo a creare un corridoio verso un'altra stanza. Creare un corridoio è più o meno come creare una stanza.
Cominciamo sempre con un **click destro** sull'icona del **cubo** e selezioniamo **cube properties**. Inseriamo queste dimensioni: **Height 256, Width 600, Breadth 200.** Clicchiamo **Build** e vedremo una nuova forma apparire nelle quattro finestre. Ora si tratta di allinearla con la stanza già costruita. Tenendo premuto **Control**, clicchiamo sulla nuova forma nella finestra della vista dall'alto e trasciniamola in posizione, facendo in modo che i bordi si sovrappongano. È utile ridurre la griglia premendo il tasto destro in un punto qualsiasi della finestra e selezionando **Grid** e **1 Unit**. In questo modo avremo maggiore controllo sul posizionamento degli oggetti. Posizioniamo l'oggetto anche nella finestra con la vista di fronte, in modo che i due pavimenti siano allineati. Quando tutto è in ordine sottraiamo con **Control - S**. Se abbiamo fatto tutto nella maniera corretta dovremmo ottenere un risultato simile a quello dell'immagine. Il corridoio è ora pronto per essere decorato con le texture.

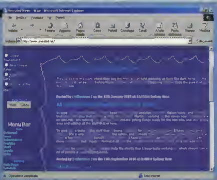
5 - ... E UN'ALTRA STANZA

Ora è il momento di costruire la stanza alla fine del corridoio.
Ormai dovremmo aver acquisito un minimo di manualità nel processo di costruzione. Ripetiamo i passi del **punto 2**, mantenendo invariate le dimensioni, e collochiamo la nuova stanza all'altro capo del corridoio appena costruito. Sovrapponiamo i bordi nelle **finestre 2D**, esattamente come abbiamo appena fatto per congiungere il corridoio e la stanza e, infine, sottraiamo sempre con **Control - S**.
Ecco fatto!
Ora il nostro piccolo livello è composto da due grandi stanze e da uno stretto corridoio che serve da collegamento. Una buona base di partenza per futuri sviluppi e nuovi collegamenti.

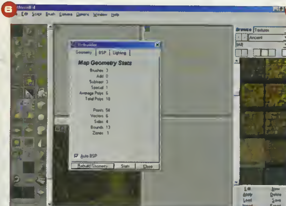


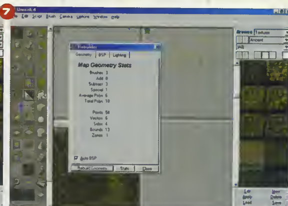
RISORSE DI RETE

Internet è una vera e propria miniera di informazioni per quanto riguarda la costruzione dei livelli di Unreal e Unreal Tournament. I due siti migliori sono certamente. **Unrealengine.com** e **Unrealed.net** Entrambi hanno una ricca proposta di mappe aggiuntive, trucchi, consigli e tutorial. L'unico inconveniente è che tutto il materiale è in lingua inglese.







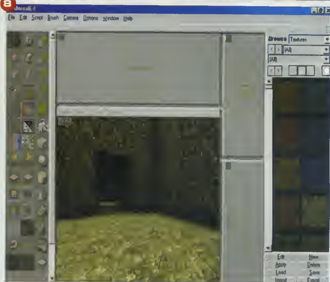


INSTALLAZIONE

Per installare UnrealEd, dovremo inserire nel drive il CD **Extras** contenuto nella confezione del gioco e aprire la cartella **UnrealEd**. Qui troveremo il programma nella sua forma compressa. Sarà sufficiente un **doppio click** per fare partire l'installazione. A questo punto basterà seguire le semplici istruzioni a video, facendo attenzione a installare il programma all'interno della directory di *Unreal Tournament*, in modo che l'editor possa trovare tutto ciò di cui ha bisogno.

6 - CHE CI SIA LUCE!

Ora che il lavoro di costruzione è terminato, possiamo dedicarci alla parte più divertente, che è poi quella dove UnrealEd offre il meglio di sé, ovvero la gestione dell'illuminazione. Applicare le luci in un livello non potrebbe essere più facile, ciò che è complicato è imparare come e dove posizionarle in modo da aggiungere atmosfera al livello. Il programma permette di creare degli spettacolari effetti luminosi in modo relativamente semplice, ma per il momento accontentiamoci di illuminare le nostre due stanze in modo standard. Spostiamoci con il mouse all'interno della **finestra 3D** e avviciniamoci il più possibile agli angoli del soffitto. Clicchiamo con il **tasto destro** del mouse in un punto qualsiasi nei pressi del vertice e selezioniamo il comando **Add Light**. Vedremo comparire una piccola **fiaccola**. Quello è il nostro punto luce che potremo, in seguito, modificare aggiungendo effetti e colori. Ripetiamo l'operazione per gli altri tre angoli, dopodiché spostiamoci nell'altra stanza e facciamo esattamente la stessa cosa. Facile, no? Il nostro livello, anche se nulla sembra essere cambiato, è ora illuminato





7 - LA RICOSTRUZIONE

Il fatto che l'illuminazione non compaia nella finestra 3D è dovuto al fatto che non abbiamo ancora effettivamente comunicato al programma i cambiamenti che abbiamo operato. Per farlo dobbiamo aggiornare il livello o, per usare i termini propri di UnrealEd, dobbiamo ricostruirlo. Non spaventiamoci, non si tratta di rifare da capo tutto quanto, ma solo di aprire il menu apposito e operare un **Rebuild**.

Questo può essere fatto principalmente in due modi: possiamo aprire il menu **options** e selezionare **rebuild**, oppure possiamo semplicemente premere il tasto **F8**.

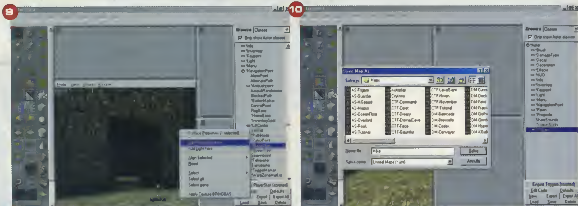
Quando il menu apparirà, clicchiamo su **Rebuild Geometry**. Magia! Il nostro livello ha un'illuminazione realistica e atmosferica. Un miracolo? No, solo una delle numerose funzioni di questo incredibile strumento. Ora possiamo chiudere il menu e goderci lo spettacolo. Niente male, vero?

8 - IL RISULTATO

Il risultato finale del nostro lavoro può ora essere osservato in lungo e in largo: abbiamo due stanze illuminate e decorate, collegate da un buio cunicolo.

Ovviamente non è il livello più interessante che si sia mai visto, ma considerando che un'ora fa non sapevamo nemmeno da che parte cominciare c'è di che congratularsi con noi stessi per ciò che abbiamo fatto.

A questo punto possiamo cominciare a sperimentare aggiungendo altri corridoi e altre stanze, usando texture diverse e applicando le luci in modo alternativo per ottenere stanze buie e altre molto illuminate. Prima di lasciarci prendere dall'estro creativo, però, ci sono ancora un paio di cose che dobbiamo fare.







Level, oppure premere **Control - P**. Il gioco partirà automaticamente e ci troveremo all'interno del livello che abbiamo appena progettato e costruito. Emozionante? Naturalmente sì, e questo è solo l'inizio.

9 - DATEMI UN PUNTO DI PARTENZA...

Prima di tutto dobbiamo stabilire il nostro punto di partenza all'interno della mappa. È un'informazione importante e il gioco non partirà se non gli diremo dove dovremo comparire all'inizio del livello.
Dal menu **Browse**, dove ora compare la voce **texture**, selezioniamo **Classes**. Apparirà un lungo elenco dal quale dovremo selezionare **Navigation Point**. Clicchiamo sul **trattino bianco** a sinistra della voce e vedremo il menu espandersi.
Scegliamo ora la voce **Player Start** e selezioniamola.
A questo punto, cliccando con il tasto destro del mouse sul pavimento della stanza nella **finestra 3D**, faremo comparire il menu che contiene la voce **Add Player Start Here**. Selezioniamola e vedremo comparire un piccolo simbolo a forma di **Joystick**. Questo è il punto esatto dove cominceremo la nostra partita quando entreremo nell'arena di gioco.

10 - SALVATEMI!

L'ultima operazione che dobbiamo compiere prima di provare il nostro nuovo livello è quella di salvare il nostro lavoro. È buona norma salvare spesso nel corso della costruzione, visto che gli errori sono sempre in agguato e sarebbe antipatico buttare via ore e ore di sudore e pazienza a causa di un banale contrattempo. Dal menu **File** scegliamo **Save As**. Si aprirà automaticamente la directory di Unreal Tournament contenente tutti i livelli del gioco (che, tra l'altro, possiamo anche aprire con l'editor, giusto per vedere che enorme lavoro hanno compiuto i progettisti di *UT*). Diamo un nome al nostro livello e clicchiamo su **Salva**. Ora il nostro lavoro è al sicuro.

11 - PRONTI ALL'AZIONE

Una volta completate tutte le operazioni, inserito il punto di partenza e salvato il livello, possiamo giocare la nostra mappa lanciandola direttamente dall'editor. Dal menu **File** possiamo scegliere l'opzione **Play**



EPISODIO I

OBI-

Benvenuti, giovani amici

Chi sta leggendo queste righe vuole probabilmente istruirsi nelle antiche vie degli Jedi. In tal caso, è necessario fare delle scuse per il modo in cui è possibile ricevere questa istruzione. È più tradizionale e auspicabile per uno Jedi essere affidato a un maestro, con il quale passare diversi anni in cui si venga addestrati nelle mistiche Vie della Forza. Purtroppo, a causa di una serie di tagli di budget di quest'anno, e con il numero sempre più esiguo di Maestri Jedi attualmente viventi, siamo stati Forzati (un tipico esempio di umorismo Jedi) a ricorrere a questo manuale: il Manuale dello Jedi. È necessario trattarlo con molta cura poiché al suo interno ci sono i segreti che vengono passati di generazione in generazione. I segreti del nuovo sparatutto in prima persona creato dal più potente Jedi mai esistito: Qui-Gonn-LucasArts.

WAN





Anche in vacanza a Venezia, Obi-Wan non può resistere alla tentazione di dare un'occhiata al sistema fognario...

Per la durata di questo articolo, dunque, chi leggerà sarà considerato un padawan Jedi e chi scrive un vero maestro delle vie della Forza. Abbiamo molta esperienza nel prevedere il futuro e dobbiamo avvertire tutti i videogiocatori dell'imminente arrivo di un nuovo incantesimo chiamato "Obi-Wan". Siamo certi che molti siano stati già addestrati nelle vie di *Dark Forces* e di *Jedi Knight*, manuali di addestramento che vedevano il giocatore nei panni di Kyle Katarn, eroe della Ribellione e della Forza. Alcuni, certamente avranno superato anche i testi di *Mysteries of the Sith*, un addestramento su cui dobbiamo concentrare la nostra attenzione.
Molti designer del team di *MotS*, infatti, sono stati coinvolti nella creazione di *Obi-Wan*, in particolar modo il nobile Jedi Stephen Shaw che è stato ed è il responsabile del progetto di entrambi i videogiochi. La direzione scelta per la creazione di *MotS* è stata ampliata e resa più matura in questo titolo, ma non bisogna pensare a *Obi-Wan* come a *Dark Forces 3*, anche perché l'ambientazione è quella del nuovo film: "Episodio I - La Minaccia Fantasma" e l'azione vede come protagonista, ovviamente, Obi-Wan Kenobi. Alcuni potrebbero essere tentati, a questo punto, di passare al Lato Oscuro a causa della trama di questo nuovo gioco, ma non è il caso di abbandonare così presto, perché ci sono buone notizie in arrivo. Il team di sviluppo è cosciente dei limiti e delle scelte fatte nella realizzazione dell'ultimo film di Guerre Stellari. Se c'è un personaggio riuscito è probabilmente proprio quello di Obi-Wan, con le potenzialità della sua storia personale (mentre Jar Jar Binks semhra aver riscosso l'odio di molti fan).

LA GRANDE POSSIBILITÀ

Raccogliamo la nostra fede nella Forza e cerchiamo di capire dove stanno le differenze tra questo gioco e *Jedi Knight*. Probabilmente, la più significativa di queste differenze è che il sistema di gioco alla base è stato riscritto completamente da zero, in modo da soddisfare le richieste del team di sviluppo. Questo nuovo sistema usa uno strumento potente chiamato "generatore di spazio positivo" di cui ora andremo a parlare: tutti gli sparatutto in prima persona che abbiamo giocato finora, infatti, usavano un "generatore di spazio negativo", cioè un sistema di costruzione dei livelli e degli oggetti che permette al



Caro Yoda, sono uno Jedi solitario a voglio sapere come posso farmi degli amici. Puoi aiutarmi?

Yoda dice: con altri personaggi parla aiuta loro. Se completare il tuo percorso tu vuoi, con saggezza usarli dovrai. Fino a quattro altri personaggi per volta controllare potrai



"Il mio amico dice che non gli vai a genio." "Sarò attento, allora."



Caro Yoda, non credo di poter diventare un vero Jedi. Come posso essere più versatile?

Yoda dice: come Obi-Wan, più di quaranta mosse a tua disposizione avrai. Composto da più di 1.100 poligoni sarai. Temere la tua debolezza non devi: un vero Jedi diventerai.







Il sistema a "spazio positivo" significa che livelli più ampi e aperti come questo sono molto più comuni.

designer di partire da blocchi solidi e di "scavare" (spazio negativo) al loro interno per modellarli a piacimento, un po' come avviene per i livelli di *Unreal Tournament*. È una restrizione pesante ed è il motivo per cui molti giochi presentano corridoi molto stretti e ambienti claustrofobici. Invertendo questo sistema di costruzione il designer parte da un mondo completamente vuoto all'interno del quale può costruire tutti gli elementi desiderati. Il risultato è che *Obi-Wan* presenta un mondo ampio con grandi spazi aperti e non limita il giocatore in labirinti o passaggi stretti. La nuova architettura di gioco presenta anche un sistema fisico mai visto prima in un Consiglio Jedi, che permette a ogni oggetto o personaggio all'interno del gioco di essere influenzato dall'ambiente circostante in modo realistico. Per esempio: se vogliamo distruggere una cassa con la nostra spada laser, questa non esploderà in modo predeterminato, ma seguendo la direzione del colpo della spada, obbedendo alle leggi fisiche del sistema. Quindi, qualsiasi esplosione, distruzione o smembramento sono unici: se buttiamo un oggetto galleggiante in acqua, esso effettivamente galleggerà a seconda del suo peso e del movimento del liquido. Infine, questo sistema permette l'introduzione di un elemento che non è mai stato presente negli sparatutto in prima persona. Immaginiamoci questa scena: un soldato di Naboo è fermo dietro a una cesta appesa, su una strada. Obi-Wan si avvicina silenziosamente alla guardia e, usando i suoi poteri Jedi, spinge leggermente la cesta che oscilla rimanendo appesa, obbedendo alle leggi della fisica. Spingendola appena più forte la cesta cadrà dal gancio sulla testa della guardia, rendendola incosciente: in questo modo lo Jedi potrà continuare nel suo viaggio senza nemmeno sfoderare la sua spada laser. Tutto ciò rende ogni elemento grafico sullo schermo molto attraente e gradevole: gli effetti di luce sono simili a quelli visti in *Unreal*, mentre gli effetti di liquido e di fuoco sono rivoluzionari. Se il nostro PC non è abbastanza "saggio", inoltre, il gioco diminuisce automaticamente il livello di dettaglio per permetterci di giocare senza problemi.



Caro Yoda, sarò in grado di accedere all'editor di livelli di *Obi-Wan?*

Yoda dice: mmmmm, no... creare livelli non potrai. In *Jedi Knight* non potevi e qui non potrai. L'insistenza del Jedi Lucas questo impedisce decisamente.

"SOLTANTO LA VERA CONOSCENZA DELLA NOSTRA SPADA LASER POTRÀ ASSICURARCI LA SOPRAVVIVENZA"

Gli allievi che hanno superato *Jedi Knight* e *Mysteries of the Sith* si ricorderanno certamente della Forza e dei poteri che può concedere. Per i meno studiosi ricordiamo che l'esperienza ci permette di accumulare delle "stelle" che si possono spendere per aumentare i nostri poteri, sia nel Lato Luminoso sia nel Lato Oscuro. In *MotS* eravamo costretti a usare solo i poteri del Lato Luminoso, ma avevamo la possibilità di espanderli più nel dettaglio. *Obi-Wan* ha ripreso questo sistema e ha introdotto svariati cambiamenti. In primo luogo, il sistema delle stelle non è più presente: in questo caso i nostri poteri aumenteranno naturalmente man mano che li utilizziamo nel gioco. Inoltre essi sono molto più direttamente integrati nel sistema di controllo. Ognuno di questi poteri nei giochi precedenti era assegnato a un tasto particolare e spesso era difficile ricordarsi del tasto giusto in un momento di combattimento o di crisi. La Forza in *Obi-Wan* viene evocata più facilmente e utilizza un tasto di modifica. Più a lungo si tiene premuto questo tasto e più grande sarà l'effetto prodotto; nel momento in cui lo lasceremo andare, l'effetto della Forza cesserà. Un sistema di controllo ottimo per un vero Cavaliere Jedi: una combinazione di mente, cuore e tastiera!

LA SPADA LASER, NON UN GIOCATTOLO

Ricordiamoci ancora una volta dell'addestramento ricevuto in *MotS*. Quando il controllo passava alla giovane Mara Jade, tutte le armi venivano tolte a parte la nota spada laser, ed è una scelta logica considerata la natura goffa ed erratica di oggetti


I droidi da battaglia saranno un nemico molto frequente.




Raggiungere quella torre non sarà semplice...

come il folgoratore. *Obi-Wan* non consente soltanto di usare la spada laser, poiché saranno disponibili anche questi inferiori oggetti d'offesa, ma è caldamente consigliato di non affidarsi a tali risorse. Soltanto la vera conoscenza della nostra spada potrà assicurarci la sopravvivenza e dovremo esplorare tutte le sue potenzialità, finora inespresse. Attraverso un sistema detto di "glifi", la spada laser diventa la più versatile arma mai vista in un videogioco. I glifi sono movimenti particolari del mouse che corrispondono alle azioni del personaggio in gioco: dobbiamo immaginarci di disegnare sul tappetino del nostro mouse degli ideogrammi, che evocano delle azioni particolari. In questo modo si possono imparare mosse sempre più efficaci man mano che si procede nel gioco. La spada, naturalmente, può essere usata anche come difesa, riflettendo i primitivi colpi di folgoratore. Per diventare dei veri Maestri Jedi è necessario sviluppare al massimo la pratica di questa nobile arma. *Obi-Wan* si concentrerà sulle prime avventure del giovane Jedi; se la storia non è piaciuta a molti fan, bisogna ricordare le parole del Maestro Yoda: la rabbia porta al Lato Oscuro, quindi è decisamente meglio concentrarsi sugli elementi positivi. Il viaggio di Obi-Wan nel film è stato raccontato a sprazzi, lasciando ampio spazio all'immaginazione degli spettatori. Sono questi spazi narrativi che verranno sfruttati dal gioco per creare situazioni interessanti ed evitare gli incontri non necessari



Caro Yoda, **a volte non riesco proprio a non uccidere qualche innocente. È sbagliato questo?**

Yoda dice: nel Lato Luminoso della Forza rimanere devi, poiché un "misuratore di onore" avrai. Uccidi innocenti e in basso il tuo onore andrà Gente utile ti eviterà...

con Jar Jar. Naturalmente, la trama generale seguirà la storia della pellicola, e passeremo molto tempo nella capitale di Theed in un grandissimo livello. Obi-Wan dovrà combattere contro i Droidi della Federazione dei Commercianti, contro soldati di Naboo e persino con il Signore Oscuro dei Sith, Darth Maul. La missione finale, ovviamente, è quella di scortare la Regina alla salvezza.

La filosofia del gioco non è quella degli scontri rapidi e dei massacri di massa: il vero Jedi conosce le vie della sottigliezza e del sotterfugio, e le sfrutta per arrivare più rapidamente possibile alla pace interiore: dovremo usare la nostra testa altrettanto frequentemente che la nostra spada e la risoluzione di rompicapi comprende una buona porzione di gioco. Non si tratterà di una sfida soltanto per la prontezza dei nostri riflessi

IL NOSTRO AMICO JEDI

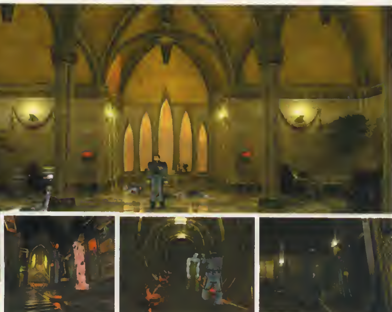
Jedi Knight non ha provocato grandi turbamenti nella Forza con la sua opzione multigiocatore, ma *Obi-Wan* colmerà questa lacuna. Anche in questo caso la giocabilità è maggiormente concentrata sul giocatore singolo, ma in questa volta i designer si sono assicurati che anche il gioco con amici fosse un'esperienza gratificante e divertente. Saranno presenti le solite opzioni di "Tutti contro Tutti" e di "Cattura la Bandiera", ma anche scenari unici. Per esempio, con un lavoro di squadra, dovremo scortare la Regina attraverso un esercito di droidi da battaglia. Non possiamo incoraggiare comportamenti che portino al Lato Oscuro, ma in modalità multigiocatore è effettivamente possibile usare varie personalità ed è quindi possibile diventare qualsiasi personaggio, compreso Jar Jar. Inoltre, è possibile scegliere due personaggi e darsi a una lotta senza quartiere: se vogliamo vedere la Regina Amidala combattere a mani nude contro Oui-Gon Jinn, è possibile farlo.

BUONA FORTUNA!

Per ora, questo è tutto. Facciamo le nostre congratulazioni agli Jedi che sono arrivati fin qui. Tutto quello che abbiamo imparato in queste pagine sarà utile quando uscirà il gioco, verso il prossimo autunno, quindi la prima abilità che dobbiamo sviluppare è sicuramente la pazienza!

MARTIAN GOTHIC

Prepariamoci a superare i prossimi 800.000 anni, per vivere un'avventura nello strano mondo del futuro.



Le sale che troveremo hanno nomi legati alla fantascienza, come Bradbury e H. G. Wells.

IL PIANETA ROSSO

Marte è sempre stato meta ideale di romanzi, film e videogiochi fantascientifici. Questo per due motivi: il primo è che è vicinissimo alla Terra, e il suo fiero colore ambrato ha ispirato ogni genere di leggenda dalla notte dei tempi. In secondo luogo, scientificamente parlando, è l'unico che per condizioni di gravità, tipo di atmosfera, temperatura e situazione chimica si avvicina ai nostri standard. Gli studi recenti della NASA hanno dimostrato che la probabilità di trovare acqua, anche se mischiata ad altri componenti chimici, sotto la superficie planetaria è molto alta. Purtroppo, per qualche misterioso motivo, la NASA ha perso di recente un'altra sonda robottizzata... che *Martian Gothic* non sia così fantascientifico?

ISTANTANEA SU: MARTIAN GOTHIC

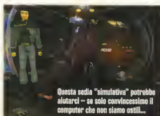
Casa: Take 2
Sviluppatore: Creative Reality
Genere: Avventura
Requisiti di sistema: P200, 32 MB RAM
Internet: www take2games.com
Nei negozi: Giugno
Perché aspettarlo: La trama è degna di un romanzo di fantascienza d'autore. Inoltre, la particolarità di controllare tre personaggi molto diversi tra loro che devono collaborare ma al tempo stesso evitare di incontrarsi è stuzzicante!

NEL 1984 la NASA ritrova un meteorite di origine marziana sotto l'Antartide, e due anni dopo scopre tracce di batteri sulla sua superficie. Ovviamente, viene organizzata una spedizione per investigare meglio sulla possibilità di trovare vita sul pianeta rosso, e viene installata una base scientifica, battezza molto significativamente "Vita".

Nove anni dopo, improvvisamente, ogni trasmissione dalla base marziana viene interrotta dopo un inquietante messaggio dal significato quantomeno sibillino. Passano altri dieci mesi, e la spedizione esplorativa mandata per scoprire cosa è successo su Marte atterra nei pressi della base, che non dà nessun segno di vita.

Martian Gothics ci mette al comando di questa squadra di soccorso, ma da una angolazione inedita: infatti, non controlleremo uno dei membri o il loro capo, ma tutti e tre in "parallelo". Per risolvere i vari enigmi che incontreremo stanza dopo stanza, ognuno dei quali rivelerà una sola tessera dell'imponente mosaico a noi per ora nascosto, dovremo di volta in volta passare da un membro all'altro. Inoltre, l'ultimo messaggio ricevuto dalla base Vita suggeriva a una eventuale spedizione esplorativa di tenere i suoi membri rigorosamente separati, all'interno della base. Il motivo? Come molto di quello che è successo dal ritrovamento del meteorite in poi, anche questo interrogativo è avvolto dal mistero, ma probabilmente è legato alle voci e alle ipotesi che circolano negli ambienti scientifici base Vita è stata aggredita da un batterio particolarmente potente, in grado di mutare i tessuti umani a tal punto da rendere ogni membro della spedizione pericoloso per gli altri!

"E SE *MARTIAN GOTHIC* NON FOSSE POI COSÌ FANTASCIENTIFICO?"



Questa sedia "simulativa" potrebbe aiutarci – se solo convincessimo il computer che non siamo ostili...

Dovremo quindi scoprire come riuscire a svelare il mistero di base Vita, cercando di utilizzare i tre componenti della nostra missione in modo che si aiutino tra loro evitando di trovarsi però troppo vicini E se in altre avventure abbiamo faticato per riunire dei personaggi, in *Martian Gothics* non sarà facile tenerli lontani tra loro...

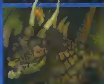
GIOCHI COMPUTER

MIGHT & MAGIC VIII

DAY OF THE DESTROYER

Senza troppa pubblicità, arriva l'ottavo episodio di una delle saghe di giochi di ruolo più divertenti. Il Distruttore è arrivato!

PERSONAGGI STRANI



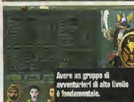
Normalmente, nei giochi di ruolo troviamo dalla nostra parte maghi, guerrieri, paladini e chierici. La terra di Jadame invece è un po' diversa, e quindi potremo presto trovarci in compagnia di gente particolarmente strana. In particolare, potremo scegliere come compagni di viaggio un paio di muscolosi minotauri, qualche vampiro, diversi necromanti e, soprattutto, un paio di enormi draghi, che potranno portarci in giro sul dorso volando sulle terre di *Might & Magic VIII*.



Dovremo attraversare i portali dimensionali di Acqua, Aria, Fuoco e Terra.



La Biblioteca perduta, dove è nascosto uno degli oggetti più importanti.



Avere un gruppo di avventurieri di alto livello è fondamentale.



DOVE eravamo rimasti? In effetti, gli ultimi tre *Might & Magic* sono collegati tra loro solo dal sistema di gioco e da un "background" comune, dato che ogni volta i nostri eroi iniziano tutto da capo su un continente nuovo. In *Might & Magic VII*, avevamo salvato il mondo di Erathia da una potenziale guerra civile tra Elfi e Umani. In *Might & Magic VIII*, in uscita in Italia tra un mesetto nella versione completamente tradotta nella nostra lingua, dovremo fare molto di più .

Innanzitutto, la prima novità è che dovremo creare un solo personaggio, scegliendolo tra le "solite" classi di guerriero, paladino, chierico, ma anche tra alcune inedite, che finora avevamo visto solo dall'altra parte della nostra balestra: necromanti, vampiri e Ogre, solo per iniziare. Gli altri quattro membri del nostro gruppo di impavidi avventurieri dovremo arruolarli tra gli abitanti di Jadame (questo il nome del continente in cui siamo capitati), perlomeno tra i pochi che si offriranno di mettersi al nostro servizio. Questo ci permetterà di "cambiare" il nostro gruppo a seconda delle esigenze, magari formandolo di soli vampiri e necromanti in alcune occasioni, oppure di chierici e guerrieri in altre. Ogni volta che manderemo via un personaggio dal nostro gruppo potremo trovarlo senza problemi nelle varie gilde di avventurieri sparse un po' ovunque per il territorio, pronto a ritornare tra le nostre fila. La trama sarà, come al solito, affascinante, complicata e divertente: partiremo come "guardia" di un convoglio mercantile bloccato su un'isola da dei pirati, per poi dover escogitare un modo per lasciare questa isola e raggiungere il continente. Da qui, scopriremo che si sono aperti quattro portali dimensionali che stanno velocemente distruggendo il nostro mondo. E non ci metteremo neanche molto a indovinare chi dovrà girare per portali e dimensioni parallele per riuscire a salvare Jadame dall'imminente distruzione.

"GIOCANDO A *M&MVIII*, NON SARÀ FACILE AVERE UNA VITA SOCIALE"

Graficamente parlando, il gioco non presenterà troppe differenze rispetto al suo diretto predecessore. Il sistema grafico è infatti rimasto identico, con l'aggiunta del suono 3D e del supporto diretto per le schede grafiche dell'ultima generazione. Quello che abbiamo visto finora del gioco, fa presupporre che non lascerà delusi gli amanti della saga, anche se difficilmente stupirà per gli effetti grafici. Inutile dire che stiamo già affilando le spade e preparando le nostre armature per l'inevitabile incontro con il Destroyer!



ISTANTANEA SU: M&M VIII

Casa: 3DO
Sviluppatore: New World Computing
Genere: GdR
Requisiti di sistema: P166, 32 MB RAM.
Internet: www.mightandmagic.com
Nei negozi: Giugno
Perché aspettarlo: È l'ultimo episodio di una saga che ha migliaia di appassionati in tutto il mondo da tempi lontani e immemori. In più potremo avere un drago nel nostro gruppo di avventurieri!

THE LONGEST JOURNEY

Un viaggio non solo lungo, ma anche memorabile.



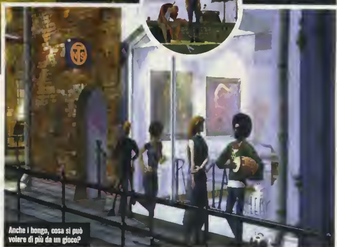
Un grosso drago magico: meglio non innervosirlo







I fondali e gli ambienti sono molto ben curati, così come la luce e i vari movimenti.



Anche i bongo, cosa si può volere di più da un gioco?

ISTANTANEA SU: THE LONGEST JOURNEY

Casa: Funcom

Sviluppatore: Interno

Genere: Avventura

Requisiti di sistema: P166, 32 MB RAM, 300 MB disco fisso

Internet: www.longestjourney.com

Nei negozi: Aprile

Perché aspettarlo: Un'avventura che rinverdisce i fasti della scuola "punta e clicca", piuttosto snobbata dai programmatori d'oggi. Aggiungiamo che troveremo 150 ambienti in 3D, 70 personaggi e una trama originale, centrata su due dimensioni.

IL gioco d'avventura è nato in un tempo indubbiamente lontano. Appena nata, la creaturina mostrava grandiose doti di immaginazione, ma l'aspetto estetico lasciava decisamente a desiderare. In sostanza, il neonato sembrava destinato a possedere un fascino tutto intellettuale, con una colpevole mancanza estetica.

Il sano processo di crescita, a parte qualche incidente di percorso, ha però mutato queste caratteristiche e oggi non è difficile identificare il genere d'avventura come una creatura matura, bella a vedersi e, ogni tanto, anche estremamente divertente.

Queste qualità di certo non mancano a *The Longest Journey*, un'avventura tradizionale "punta e clicca", con ambienti curati e un ricco numero di personaggi. Visto poi che non sarebbe più originale avere due personaggi protagonisti o dei finali alternativi, la Funcom ha deciso che la nostra eroina, April, girerà tra due mondi: uno, Stark, come il nostro (cioè urbano, oscuro e decadente) e altro, Arcadia, ispirato alla fantasy più spettacolare, con talismani, magie e draghi.

La trama procede egregiamente tra questi due mondi, in questo aiutata senza dubbio dai dialoghi e dagli enigmi che incontreremo.

"A PROPOSITO DI CONTRASTI: IN ALTO IL PARADISO FANTASY E IN BASSO L'INFERNO URBANO"

Il fatto che il gioco poi sia decisamente più cinico della maggioranza delle avventure è un altro tocco che non guasta. I fondali e gli ambienti sono molto ben curati, così come la luce e i vari movimenti, che contribuiscono allo spessore dei 70 personaggi circa che incontreremo. Insomma, se pensavamo che il genere d'avventura avesse fatto il suo tempo, *The Longest Journey* è pronto a smentirci.

UN PO' DI POLVERE SUI MOBILI



La Funcom ha preso l'ottima decisione di rimodellare i vari ambienti se la trama lo richiede. Un esempio per tutti è il viaggio in nave, che, essendo caratterizzato da pochi personaggi, enigmi e oggetti, sembrerebbe la ricetta di un sonnifero. Invece la presenza degli effetti atmosferici della tempesta, dei filmati e di una bella colonna sonora, trasformano il tutto in godibili momenti di divertimento.

THE TIME MACHINE

Prepariamoci a superare i prossimi 800.000 anni, per vivere un'avventura nello strano mondo del futuro.



Ecco la macchina del tempo, in puro stile vittoriano.



MACCHINE DEL TEMPO

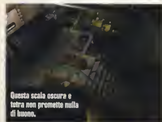
H.G. Wells è considerato uno dei padri della fantascienza, con libri quali "La Macchina del Tempo", "L'Isola del Dottor Moreau" e "La Guerra dei Mondi". I toni sono spesso oscuri e il futuro immaginato non è certo dei più rosei. Per esempio, nel romanzo che ha ispirato l'ultimo gioco della Cryo, il protagonista si ritrova proiettato in un mondo dominato dalla schiavitù, dalla rigida divisione in caste e da occasionali episodi di cannibalismo!



Due chiacchiere nel futuro. Non si può dire che l'ambiente sia quello che ci si potrebbe aspettare.



I viaggi nel tempo sono sempre stati fonte di inesauribile ispirazione. La possibilità di cambiare il passato, con tutte le imprevedibili conseguenze, o di vedere il futuro, più o meno lontano, pare avere un fascino a cui è difficile resistere. Il primo che abbia scritto di una macchina che possa viaggiare nella quarta dimensione è stato H.G. Wells e a una sua opera è ispirato il nuovo gioco della Cryo, *The Time Machine*. Prendiamo quindi i panni proprio del signor Wells, in questa avventura a spasso nel futuro, nel tentativo di sconfiggere un nemico di tutto rispetto, il semidio Kronos. Il gioco dispone di comandi semplici e facili da usare, mentre la grafica non è più basata sulla visuale in prima persona, quanto piuttosto sulla terza persona, anche se con angolazioni diverse. In pratica, pur essendo sempre in terza persona, la visuale varia automaticamente a seconda dei movimenti del protagonista. La Cryo ha annunciato che almeno due dei giochi che usciranno quest'anno useranno versioni migliorate della stessa grafica. Già ora comunque il risultato è piacevole, anche se, almeno all'inizio, è necessario fare un po' di pratica. La colonna sonora sembra ben curata e aiuta a ricreare le atmosfere magiche e primitive del lontanissimo futuro.



Questa scala oscura e tetra non promette nulla di buono.



La trama è piuttosto intricata e, Kronos a parte, dovrebbe coinvolgere re perduti e popolazioni in lotta. Particolare piuttosto curioso, il protagonista invecchierà e ringiovanirà a cause delle tempeste temporali che dovrà superare.

Non ci resta che aspettare e sperare che le buone premesse viste finora non vengano smentite.

ISTANTANEA SU: THE TIME MACHINE

Casa: Cryo

Sviluppatore: Interno

Genere: Avventura

Requisiti di sistema: P233 32 MB RAM

Internet: www time game com

Nei negozi: Maggio

Perché aspettarlo: I viaggi nel tempo possono servire per creare trame affascinanti, con paradossi di ogni genere. Speriamo che il gioco sia all'altezza!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

GIOCHI CEREBRALI

Mentre la grafica dei videogiochi continua a migliorare, l'Intelligenza Artificiale sembra ferma...



Creatures è un ottimo esempio di intelligenza artificiale.

UNA delle frasi più usate nelle presentazioni dei videogiochi è, probabilmente, "rivoluzionario sistema di Intelligenza Artificiale". In realtà, però, il campo dell'Intelligenza Artificiale, sia nei videogiochi, sia nel resto del mondo dei computer, è uno di quelli in cui è difficile parlare di "rivoluzioni" - quella tecnica di IA che viene vantata come "rivoluzionaria", il più delle volte è già stata usata in decine di altri giochi. Assistiamo piuttosto a una serie di piccoli miglioramenti che, pur non essendo rivoluzionari, ci portano ad avere, oggi, dei sistemi di IA piuttosto considerevoli.

Due degli esempi più interessanti di ciò sono sicuramente *Unreal* (e *Unreal Tournament*) e *Half-Life*, nei quali viene utilizzata una tecnologia relativamente vecchia, sfruttata però in modo estremamente efficiente. Questo tipo di IA, chiamato "macchina a stati finiti" o "IA basata su regole", è un discendente diretto di quella che si trovava in *Pac Man* - anche se evoluto in maniera quasi irriconoscibile. Il vantaggio principale di questo approccio è che, dal punto di vista del programmatore, è più facile da sviluppare e testare, e il risultato è genericamente buono. Il problema è che, basandosi su un insieme di regole, il comportamento della IA risulta, alla fine, prevedibile.

Curiosamente, però, un sistema sotto un certo punto di vista simile, può portare a risultati molto diversi, come è il caso degli "algoritmi genetici" di *Creatures* e della "A-life" di *Evolva*. In entrambi i casi troviamo un insieme di regole di basso livello - che non hanno direttamente a che fare con il comportamento - che interagiscono tra loro e si automodificano, risultando alla fine in comportamenti che non erano stati necessariamente previsti dai programmatori. In realtà, però, queste tecnologie (e in particolare la prima) soffrono di un gravissimo problema - la necessità di moltissima potenza di calcolo, che li rende praticamente inutilizzabili per giochi strategici su grande scala o giochi troppo "frenetici". Entrambi i giochi citati, infatti, risolvono il problema rendendoci appassionante proprio la sezione dell'IA, che può quindi conquistare una frazione maggiore della potenza della CPU. In ultima analisi, però, questi sono casi isolati. Il vertiginoso aumento di potenza disponibile, grazie a processori sempre più veloci e alle schede video (che si sobbarcano una percentuale sempre maggiore del lavoro) ancora per lungo tempo non sarà sufficiente a permettere di utilizzare questi sistemi in giochi alla *Quake*.

Forse, però, c'è già qualcuno che sta lavorando a qualche progetto veramente rivoluzionario: non sarebbe bella una scheda acceleratrice per l'Intelligenza Artificiale?



TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

NOVITÀ DA ATI

Già da qualche tempo, ATI sembra intenzionata a diventare uno dei punti di riferimento dei giocatori più accaniti, e l'impegno in questa direzione sembra sempre più intenso. Una delle prove più evidenti è l'annuncio della nuova tecnologia che verrà impiegata sulle future schede del produttore canadese, cioè il sistema "Charisma" e l'architettura "Pixel Tapestry". Le nuove caratteristiche sono davvero molte: si va dalla cosiddetta "keyframe interpolation" (che



PROCESSORE VELOCISSIMO

FRAEL LEONHARD AT700

■ Produttore **Frael** ■ Telefono **055-696476** ■ Prezzo Lire **4.800.000** ■ Processore **Athlon 700 Mhz** ■ Memoria **128 MB** ■ Disco rigido **Quantum 13,6 GB** ■ CD-ROM **Asus 50X** ■ Scheda video **Asus GeForce V6600 32 MB** ■ Monitor **Hitachi 766ET da 19 pollici** ■ Scheda Audio **Audio Creative PCI 128**■ Accessori **Audio Creative PCI 128**

VELOCE e bilanciato il Leonhard AT 700 è un computer destinato a chi vuole potenza di calcolo e di elaborazione grafica. Ma anche i videogiocatori difficilmente potrebbero chiedere qualcosa di più. Il cuore della macchina è il processore Athlon di AMD, funzionante a 700 MHz, che offre potenza e velocità di calcolo per i giochi, per i filtri grafici, per le operazioni d'ufficio, per la gestione delle periferiche.

La scelta del processore ci pare azzeccata considerando che, a parità di frequenza, i processori AMD si sono dimostrati più efficienti degli Intel (e costano generalmente meno).

Sulla scheda madre Biostar trovano posto 128 MB di memoria, sufficienti per tutte le applicazioni, tranne forse quelle grafiche più avanzate, che potrebbero richiedere anche 256 MB.

Passiamo al sistema video, vera forza di questa configurazione. La scheda video Asus V6600 (già provata su queste pagine) è uno dei modelli più veloci e completi sul mercato, e si basa sull'avanzatissimo processore grafico GeForce di Nvidia. Con 32 MB di memoria, gli occhiali 3D e una serie di utilità per la gestione stessa della scheda, la V6600 è l'ideale per giocare e per fare grafica 3D.

A supporto di questa abbiamo un monitor Hitachi nitido e molto chiaro. Con questo modello possiamo raggiungere la risoluzione di 1600 per 1200 punti, con una frequenza di aggiornamento di 85 Hz. Inoltre, il monitor ha una diagonale di ben 19 pollici: una dimensione decisamente generosa, fuori dalla norma, che implica certamente qualche lira di più sul prezzo finale ma che ripaga ampiamente i nostri occhi. Il sistema audio è costituito dalla scheda Creative PCI 128, buona (ma non professionale) e da un paio di casse acustiche normali.

Concludono la configurazione hardware il disco fisso Quantum da 13,6 GB, veloce e capiente, il lettore CD Asus a 50 velocità, il sistema operativo Windows 98, alcuni programmi e due giochi, *Rollcage* e *Drakan*.



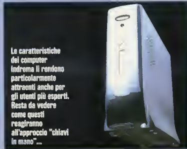
Il monitor Hitachi, decisamente nitido, presenta sul frontalino 5 pulsanti con i quali potremo muoverci nei menu che appaiano a video per gestire tutte le funzioni e le impostazioni.

FRAEL LEONHARD

Veloce e molto orientato ai giochi e alla grafica, grazie alla Asus V6600 e al monitor a 17 pollici. **8**

e non abbiamo mai osato chiedere...

permette di creare animazioni estremamente fluide) al "vertex skinning" (che deforma i poligoni in modo realistico durante le animazioni stesse). Altre caratteristiche importanti sono la possibilità di utilizzare fino a tre texture per pixel senza avere effetti negativi sulla velocità, la possibilità di usare texture tridimensionali (grazie alle quali potremmo vedere anche l'interno degli oggetti), nonché una vera valanga di effetti come bump mapping e nebbie super-realistiche.



Le caratteristiche dei computer Indrema li rendono particolarmente attraenti anche per gli utenti più esperti. Resta da vedere come questi reagiranno all'approccio "chiavi in mano"...

Mentre non sono ancora disponibili dettagli sui prodotti che useranno queste nuove tecnologie, possiamo ragionevolmente assumere che la dotazione di memoria standard sarà di almeno 64 MB – che potrebbero salire a 128 nel caso venga anche impiegata la tecnologia a "doppio chip" che abbiamo già visto nella Rage Fury MAXX.

Per adesso questo è quanto – cercheremo di avere ulteriori dati al più presto.

LINUX E SEMPLICITÀ D'USO

Questa frase, che fino a poco tempo fa poteva sembrare una contraddizione in termini, dovrebbe diventare vera entro breve, grazie ai computer prodotti da Indrema (http://www.indrema.com). Il loro prodotto di punta,

COMPLETO E VELOCE

COMPUTER UNION 2000

■ Produttore **Video Computer** ■ Telefono **0511/4034828** ■ Prezzo **Lire 5.000.000**■ Processore **Pentium III 600 MHz** ■ Memoria **256 MB** ■ Disco rigido **IBM DJNA 13,5 GB EIDE** ■ CD-ROM **BCD 52X** ■ Scheda video **Matrox G400 Max Dual Head con 32 MB** ■ Monitor **LG995C da 19" pollici e LG520 da 15 pollici** ■ Scheda Audio **Creative PCI 128** ■ Accessori **Modem Zoltrix Phantom 56K e Scanner HP Scanjet 4200C USB**

NON è facile acquistare un computer. Bisogna conoscere le proprie esigenze e capire quali possono essere le spese inutili e quali quelle necessarie. Se però siamo abbastanza esperti e vogliamo giocare sempre al massimo rimarremo soddisfatti da questo modello pensato da Computer Union. Per 5 milioni di lire avremo a nostra disposizioni una macchina veramente veloce, completa e ben progettata in tutte le sue parti. Il processore Pentium III a 600 MHz non ha certo bisogno di presentazioni, e i 256 MB di memoria a disposizione sono davvero tanti, più che adeguati anche per fare grafica ad alto livello. La scheda grafica G400 con 32 MB di memoria è ottima sia per applicazioni grafiche che per giocare, questa scheda è DualHead, cioè può pilotare due monitor contemporaneamente - e finalmente troviamo una configurazione che sfrutta questa caratteristica. Computer Union ha infatti deciso di mettere nell'offerta due monitor. Sono due modelli di LG, da 15 e 19 pollici, opzione che potrebbe rivelarsi eccessiva per chi non fa un utilizzo massiccio del PC. Per l'audio ci affidiamo alla collaudata Creative Sound Blaster PCI 128. La configurazione hardware è completata da un veloce disco fisso IBM da 13,5 GB e da un lettore CD-ROM che, nonostante dichiari una velocità nominale di 52X, non ha dato risultati brillantissimi. Non manca invece un modem interno da 56 kbps per il collegamento a Internet e uno scanner Scanjet 4200C di Hewlett-Packard. Grazie a questa periferica possiamo trasferire testi e immagini dall'esterno al nostro PC; il collegamento USB aumenta la velocità di trasferimento dei dati letti e diminuisce il tempo di attesa rispetto ai modelli basati su trasferimento parallelo.

Non si può dimenticare l'ottima collezione di programmi a corredo: il sistema operativo Windows 98 Seconda Edizione, Office 2000 Small Business che include Word, Excel e Outlook, Corel Draw 7 per la modifica della immagini acquisite e un gioco, *F1 Racing*. La garanzia è di 3 anni a domicilio.

La configurazione a doppio monitor è utilissima per chi ha grandi ambizioni e vuole sfruttare al massimo il computer – lo è un po' meno per i normali utenti.

COMPUTER UNION 2000

Due monitor, un modem, uno scanner, potenza e grafica ad alto livello ad un prezzo più che valido. **9**

TECH NEWS

chiamato "L600 Entertainment System" sarà, infatti, una sorta di console da collegare direttamente al televisore, con la semplicità d'uso che troviamo tipicamente nei sistemi da "WebTV" - tuttavia, come cuore del computer Indrema troviamo una configurazione di tutto rispetto. L'L600, infatti, monta un processore a 600 MHz, fino a 50 GB di disco fisso, scheda video accelerata (non è ancora stata annunciata quale, però) e, soprattutto, una versione speciale di Linux, grazie alla quale questo "Entertainment System" promette di essere assolutamente stabile ed efficiente.

Per ora non si sa ancora quando potremo comprarlo, né il prezzo - staremo a vedere.

TRA UNA TELEFONATA E L'ALTRA, TETRIS...

È stato annunciato l'arrivo, previsto in Giappone per l'anno prossimo, del primo telefono cellulare con Gameboy incorporato. Le caratteristiche tecniche del telefonino, ovviamente prodotto da Nintendo, non sono ancora state annunciate - possiamo comunque aspettarci un considerevole successo, soprattutto da parte di tutti coloro che si sono stufati di giocare a *Memory*...

3DFX PUNTA AL SORPASSO

3DFX, di diritto, si può vantare di aver dato il via al mercato delle schede acceleratrici 3D per PC, eppure negli ultimi tempi le cose non sembravano andare troppo bene. In particolare, i tempi di sviluppo dell'architettura VSA-100, quella alla base delle schede

3dfx™

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Cara Nemesis innanzitutto sei bellissima, e mi raccomando continuate così!
Volevo sapere un Pentium 1, con molte modifiche, potrebbe diventare un Pentium 3?
Ti prego pubblicami!

Alex

R:> Caro Alex, la risposta è semplicemente no. Immagino che tu stia parlando di un computer basato sul Pentium originale, al quale vorresti sostituire la CPU – ma purtroppo il primo Pentium aveva un'architettura completamente diversa, e non c'è proprio modo per sostituirlo con un Pentium III (se non cambiando la scheda madre e buona parte dei componenti)

D:> Ho visto in un centro commerciale il "DB Boeder Soundsystem 67 190 da 350 Watt PMPO" formato da due casse ultrapiatte 2x6W ed un Subwoofer da 20W con cassa in legno. Vorrei sapere cosa vuol dire PMPO, anche perché non so come fanno 2 casse da 6W ed un Subwoofer da 20W a produrre 350W. Inoltre, ho letto che con ADSL non si paga la bolletta telefonica e mi è venuto un dubbio: a cosa si riferisce questa "bolletta", a quella esclusivamente per il tempo passato a "navigare" o anche per quello usato per le telefonate? Quest'incertezza mi è sorta leggendo poche righe sopra che con l'ADSL si utilizzerebbe un'unica rete telefonica che non rimarrebbe occupata, come per gli altri collegamenti, mentre si naviga. Se potessi risolvermi quest'altro sovrumano dubbio te ne sarei indicibilmente grato (che paroloni, eh?!)

Ciao da Alessandro Lorenzo Palma
per gli amici ALP

R:> ALP, la risposta alla tua prima domanda è piuttosto semplice. "PMPO" si riferisce alla massima potenza disponibile per gli altoparlanti e, in sostanza, non è importante ai fini del volume che puoi ottenere (ma fa scena sulla confezione). Anche la risposta alla seconda domanda è semplice: la bolletta che non paghi con ADSL è *solo* quella del collegamento a Internet - se telefoni in Ucraina paghi come al solito

D:> Colgo l'occasione per rispondere a una lettera pubblicata molto tempo fa (qualche tempo dopo che è uscito *Tomb Raider 3*), in cui colui che scriveva sosteneva che il motore di *TR3* era stupendo e che il 10 (secondo me ingiusto) che gli avete assegnato era giustissimo.
Io vorrei invece porre una domanda: ma quel lettore ha visto i problemi che ha quel sistema?
Ogni tanto la gamba di Lara scompare in mezzo al tronco di un albero, e cose del genere e un sistema grafico "serio" non ha problemi del genere.
Lo stesso lettore scriveva di essersi messo a studiare il C++ per capire meglio come funzionano questi motori grafici, perché il Visual Basic non permette di progettarli.
Non è assolutamente vero! Forse si riferiva al fatto che non può implementare le DX, in quanto VB non le supporta, ma con l'uscita di VB 7.0 sono supportate (da quanto leggevo su it.comp.giochi.sviluppo è così). Sollevo questi argomenti dopo essermi "fatto una cultura in materia", leggendo it.comp.giochi.sviluppo, in cui si affrontano ogni giorno questi argomenti, e si possono anche leggere messaggi di gente che lavora per case famose (vedi www.dronez.com; www.prograph.it; www.protonic.net)
Ciao

Matteo
http://kazuma.freeweb.org
ICQ UIN 60066155

R:> Matteo, purtroppo le mie conoscenze non sono sufficienti per permettermi di darti una risposta (che lascio volentieri a qualcuno più esperto di me), però vorrei fare un appunto, a proposito dei linguaggi di programmazione: il fatto che Visual Basic supporti le DirectX non è, a mio avviso, una prova della possibilità di usarlo come piattaforma di sviluppo per giochi di un certo livello. Questo per due ragioni: innanzitutto, gli eseguibili prodotti da Visual Basic sono più lenti (a parità di complessità) di quelli prodotti dai compilatori C o C++. In secondo luogo, uno sviluppatore fa *molta* più fatica a ottimizzare il codice in Visual Basic di quanto non succeda con il C/C++ - e il risultato, inutile a dirsi, è che il codice finisce per non essere ottimizzato. Con questo non voglio dire che VB sia un brutto linguaggio o altro, ma semplicemente che, dovendo imparare un linguaggio, non sceglierei Visual Basic. Tutto qui

---

Voodoo 4 e Voodoo 5, si sono dimostrati troppo lunghi rispetto alla velocità del mercato, facendo di fatto perdere a 3DFX la posizione di leader incontrastato.
Questa situazione potrebbe però cambiare, grazie al recente annuncio di acquisizione di Gigapixel.
Quest'ultima società, infatti, ha brevettato un sistema di creazione delle immagini che, integrato nei chip 3DFX, potrebbe permettere alla società di saltare a piè pari tutto un ciclo di sviluppo, riportandosi alla pari con il resto del mercato (e magari superandolo).
La tecnologia sviluppata da Gigapixel, sostanzialmente una versione aggiornata di quella che veniva utilizzata nei chip PowerVR, si basa su un principio piuttosto semplice: ogni fotogramma viene scomposto in "tessere", delle quali vengono ridisegnate solo quelle che cambiano. L'evidente beneficio di questo sistema è la riduzione della larghezza di banda richiesta per ottenere lo stesso numero di fotogrammi per secondo – riduzione che permetterebbe a 3DFX di implementare le caratteristiche avanzate dei chip VSA-100 (come l'anti-aliasing) anche su schede che montano un solo chip.

ADDIO MIA BELLA VENTOLINA

Un ricercatore della Michigan State University ha annunciato di aver creato un composto elettrotermico (che si raffredda quando viene attraversato da corrente elettrica) capace di ridurre la temperatura fino a 100 e addirittura 200 gradi al di sotto della temperatura ambiente.
Secondo le dichiarazioni del ricercatore, un raffreddamento simile potrebbe portare grandi benefici all'industria dei microprocessori, che potrebbero raddoppiare la propria potenza di calcolo a fronte di un aumento del venti per cento dei costi. In parole povere, potremmo avere un Athlon a 1600 MHz che costa il venti per cento in più di quello a 800 MHz...

IL SISTEMA GIUSTO

Qualunque sia il nostro budget, gli infaticabili ricercatori di GMC ci sapranno consigliare la configurazione giusta per farci giocare al meglio!

CI AVANZA QUALCHE SOLDO?

Se abbiamo già il computer ideale e abbiamo ancora soldi da spendere, alcuni acquisti consigliati sono:

• Microsoft SideWinder Force Feedback: Secondo molti amanti dei simulatori di volo, si tratta del miglior joystick in circolazione.

• Everglide Mousing Surface: A volte basta cambiare il tappetino del mouse per vedere i propri punteggi salire (e non poco); questo è probabilmente il migliore. Si ordina su Internet, da http://www.everglide.com.

• Collegamento ADSL: Per i patiti del gioco in rete non c'è alternativa – TiN (http://www.tin.it) e Galactica (http://www.galactica.it) offrono questo tipo di collegamento, con 24 ore al giorno di connessione e 640 kbps di banda, per circa due milioni all'anno più spese di attivazione.

PROCESSORE

- Sistema ideale: K7-Athlon 800 MHz **L. 1.385.000**
- Sistema medio: K7-Athlon 600 MHz **L. 465.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 466 MHz **L. 215.000**



L'Athlon a 800 MHz rimane il processore di fascia alta più conveniente - le velocità di clock superiori, pur costando nettamente di più, non portano vantaggi significativi. Probabilmente, comunque, il mese prossimo ci porterà qualche novità..

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7M **L. 410.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKA **L. 310.000**
- Sistema base: ASUS MEL-C **L. 180.000**

Quando abbiamo un processore che viaggia a 800 MHz, quello che dobbiamo cercare in una scheda madre è soprattutto l'affidabilità - e per adesso nulla supera le ASUS in questo campo.

MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L. 535.000**
- Sistema medio: 128 MB **L. 255.000**
- Sistema base: 64 MB/96 MB **L. 120.000**

Ora che i prezzi della RAM sono tornati a livelli ragionevoli, non abbiamo più scuse per non dotare il nostro computer di almeno 128 MB, sufficienti per tutti i giochi in circolazione. Per andare sul sicuro, però, è meglio averne almeno 256 .

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede basate su GeForce256 con memoria DDR **L. 600.000**
- Sistema medio: TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3000/Matrox G400 MAX **L. 400.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L. 220.000**

Non c'è niente di meglio di una scheda GeForce per giocare, in questo momento, ma ricordiamoci di prendere i modelli con memorie DDR (come la Creative Annihilator Pro o la Guillemot Prophet DDR-DVI) – vista la differenza di prezzo, il modello standard non è particolarmente conveniente



LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD-ROM 10x Pioneer e masteriz. Plextor PX-W124TSi **L. 1.000.000**
- Sistema medio: DVD-ROM 10x Pioneer **L. 270.000**
- Sistema base: CD-ROM 40x **L. 100.000**



Un lettore DVD con scheda di decodifica MPEG e un buon masterizzatore sono quello che ci vuole per avere un computer pronto ad affrontare il nuovo millennio. Anche se non ci sono ancora molti giochi su DVD, ciò cambierà rapidamente.



MONITOR

- Sistema ideale: Philips Brilliance 201P 21" **L. 2.230.000**
- Sistema medio: Daewoo 712D 17" **L. 580.000**
- Sistema base: 15" **L. 300.000**

Anche in questo caso, ci sono monitor di qualità superiore (e moltissimi di qualità equivalente), ma il nostro scopo è giocare, non progettare case, giusto? D'altro canto, se il portafoglio langue, qualunque 15" può andare bene – assolutamente da evitare, invece, sono i 14".

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Live! Platinum **L. 470.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! 1024 OEM **L. 130.000**
- Sistema base: SoundBlaster PCI128 **L. 50.000**

Sebbene esistano anche schede audio più versatili, si tratta di prodotti destinati a chi compone musica piuttosto che a chi gioca – per questa ragione, la Live! Platinum è quanto di meglio possiamo mettere nel nostro computer.
Certo, se componiamo canzoni la musica cambia.

CASSE

- Sistema ideale: Creative Desktop Theatre 5.1 **L. 520.000**
- Sistema medio: PCWorks FourPointSurround **L. 170.000**
- Sistema base: Creative CSW20 **L. 40.000**

Una buona scheda audio vuole casse adeguate – e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente.
Naturalmente, se siamo costretti a giocare in cuffia non ne vale la pena..

DISCO FISSO

- Sistema ideale: Quantum Atlas 10K, 36.4 GB SCSI **L. 2.170.000**
- Sistema medio: IBM DPTA-372050, 20.5 GB EIDE **L. 410.000**
- Sistema base: Quantum Fireball, 10 GB EIDE **L. 270.000**

Nessuna variazione di rilievo nel campo dei dischi fissi: sottolineiamo semplicemente l'arrivo dei Fireball in fascia "bassa" - sono ottimi e costano davvero poco. Aspettiamo invece con ansia l'arrivo dei nuovi IBM da 70 GB.

MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 130.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 30.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

In questo momento, qualunque amante dei giochi d'azione vorrebbe avere la mano su un IntelliMouse Explorer – eccellente precisione, ottima ergonomia e soprattutto la quasi completa mancanza di manutenzione lo rendono la scelta obbligata per chi fa sul serio. Se invece non vogliamo spendere troppi soldi .. Beh, ormai i mouse si trovano anche al supermercato.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.550.000 (limite 10.000.000)
Sistema medio: L. 3.020.000 (limite 3.500.000)
Sistema base: L. 1.495.000 (lim. 1.800.000)

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l'acquisto. Viene assegnato molto raramente

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati.

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Matrox G400. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale



GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta. È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!



GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi

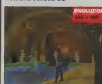
REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell'evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo..

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32MB RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: Senza scheda 3D non è possibile vedere le nuvole e le onde del mare, e il movimento risulta fastidioso.

■ Sistema **P300, 32Mb RAM, Matrox G400**



VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo correre davvero!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



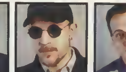
MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *Asheron's Call*



PAOLO OENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo. Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi li adora (un po' troppo...)!
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*



MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Sparatutto 3D. Mike si chiede spesso come sarebbe il mondo visto da dietro il mirino di una Rail Gun
Gioco preferito: *Unreal Tournament*



DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L'unico grafico più bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Asheron's Call*

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di tutti i tipi e ambientazioni. Il suo motto è "meglio *Monkey Island* oggi e *Galleon* domani"
Gioco preferito: *Discworld Noir*

YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *Star Trek Armada*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Giochi di calcio. Alessandro ha giurato a sé stesso di vincere il Campionato con ogni gioco di calcio!
Gioco preferito: *FIFA 2000*

Formiche d'assalto

I protagonisti a sei zampe del nuovo gioco di strategia della Microids sono davvero… inusuali!

Le formiche: una società perfetta, specializzata e ordinata, in grado di sopravvivere in ambienti più che ostili e contro avversari, fatte le debite proporzioni, giganteschi. Ma anche una società rigida e spietata. *L'Impero delle Formiche* è un gioco davvero fuori dal comune, in quanto propone in chiave "giocosa" il controllo di un formicaio con tutti i problemi annessi, come la difesa del territorio, l'espansione, il rifornimento di cibo di un piccolo impero che non ha nulla da invidiare a quelli umani, se non la scala.

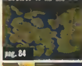
Il suo sistema di controllo è originale quanto il gioco, dato che non potremo controllare ogni formica nella sua singolarità, ma dovremo "dirigere" il formicaio indicando una serie di priorità alle varie caste di formiche, divise in operaie, guerrierie e via dicendo.
Il risultato è un gioco molto divertente e gradevole, per niente violento (anche se dovremo difendere il nostro formicaio dagli attacchi e intrusioni dei vicini, soprattutto dalle odiate mantidi!) e che ci farà scoprire un mondo vicino, che possiamo trovare nel giardino di casa, ma allo stesso tempo silenzioso e poco conosciuto. Insomma, è proprio il caso di dire che giocando a questo titolo uniremo l'utile al dilettevole!
Oltre alla prova di *L'Impero delle Formiche*, su questo numero troveremo anche *Force Commander*, in cui dovremo prendere il controllo degli eserciti di "Guerre Stellari" per decidere le sorti della Ribellione e dell'Impero. Immaginiamo che molti tra i nostri lettori staranno fremendo all'idea di mettersi alla guida di un AT-AT o di uno Snowspeeder...
Infine, da maggio è possibile trovare nei negozi italiani *Asheron's Call*, ovvero il nuovo (almeno per il mercato europeo) gioco di ruolo online, che sicuramente farà proseliti in pochissimo tempo anche nel nostro paese. D'altra parte, giocare con migliaia di esseri umani con le mille inimitabili sfaccettature del loro carattere è molto meglio che giocare con un solo computer, no?

Paolo Paglianti
ppaglianti@ilmioweb.it

LE PROVE DI QUESTO MESE





















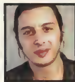
FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito:
FIFA 2000



MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" come *Ultima VII* e compagnia bella
Gioco preferito:
Ultima IX Ascension



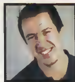
LUCA SPINELLI
Specializzato in: I giochi di ruolo sono la passione del nostro Luca. Di giorno lavora sui picchiaduro, ma di notte gioca con i GdR
Gioco preferito:
Final Fantasy VII



MARCO SCHIAFFINO
Specializzato in: Il nostro ex-azzeccagarbugli preferito predilige i giochi di strategia, in particolar modo se storici!
Gioco preferito:
Age of Empires 2



NEMESIS
Specializzato in: Nemesis gioca a tutti i giochi, ma preferisce le avventura punta e clicca, i giochi di ruolo e *Quake 3 Arena*
Gioco preferito:
Atlantis II



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Non ha genere preferito, ma un paese di provenienza. Primoz vuole solo giochi dal Sol Levante o a due ruote
Gioco preferito:
Superbike 2000



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito:
Final Fantasy VIII

GENERE: GESTIONALE

L'IMPERO DELLE FORMICHE

Nel poco tempo necessario a leggere queste pagine, nel mondo nasceranno quaranta bambini e... settecento milioni di formiche!

L'INTELLIGENZA NON È UN'OPINIONE

La sofisticata intelligenza artificiale che governa i comportamenti delle formiche all'interno del gioco ha un'origine piuttosto curiosa. Alcuni parametri, infatti, vengono da un programma che l'IBM sviluppò in occasione degli ultimi Mondiali di calcio in Francia. Il programma si occupava di analizzare le possibili reazioni della folla davanti a situazioni di panico, prendendo in considerazione tutte le possibili variabili e cercando di garantira la massima sicurazza in ogni circostanza.





In marcia verso il nemico. Le enormi colonne bianche sono in realtà i gambi dei fiori di campagna...



FORMICHE ANCHE AL CINEMA

La civiltà dei formicai ha ispirato più di una produzione cinematografica, ma il più famoso è probabilmente "L'impero delle Formiche", del leggendario H.G.Wells, girato nel 1977 nel pieno stile dei "B-movies" e talmente scadente che Joan Collins, la protagonista, lo ha definito la peggiora esperienza cinematografica della sua carriera. Davvero niente male!



PRIMA o poi è capitato a tutti: si è intenti nella preparazione di una tazza di caffè in cucina e, voltato lo sguardo per terra, ci si accorge di qualcosa di minuscolo che si muove tra le fessure delle mattonelle. Si guarda meglio e si scopre la inquietante verità: formiche! La reazione classica e comprensibile è quella di ricorrere immediatamente a disinfettanti, termicidi, stracci bagnati e scope elettriche in modo da liberare la casa dalla minaccia brulicante. Ma se solo sapessimo che quelle non sono semplici formiche, ma unità esploratrici alla ricerca di zone di risorse, come ci comporteremmo? Se questa domanda ci sembra poco degna di considerazione, il nostro atteggiamento potrebbe cambiare drasticamente dopo aver giocato *L'Impero delle Formiche*, gioco strategico gestionale della Microids che ci mette alla guida di un formicaio.



Primo piano di un gruppo esplorativo.

Qualche precedente, nell'ambito dei giochi per computer, esiste: pensiamo al vetusto *Sim Ant*, per esempio; ma questo gioco è radicalmente diverso e strutturato in una maniera molto più complessa rispetto al menzionato titolo della Maxis. La realizzazione del progetto, infatti, ha richiesto un periodo di sviluppo di quattro anni: un tempo che nel mondo dei videogiochi equivale a un secolo!

Fortunatamente tutto questo tempo non è stato sprecato, anzi, i programmatori hanno usato ogni minuto disponibile per curare i dettagli e l'intelligenza artificiale, e sono proprio questi i due elementi di spicco del gioco, ma per ora occupiamoci dell'idea che sta alla base di un progetto così originale. *L'Impero delle Formiche* è tratto dal romanzo omonimo di Bernard Werber, incentrato appunto sulle formiche e sulle indagini di una di loro, in un contesto a metà tra lo scientifico e il romanzesco. L'autore ha anche partecipato allo sviluppo del gioco, infatti le varie missioni che dovremo affrontare a capo del formicaio seguono in qualche modo la trama descritta nel romanzo. Nel filmato introduttivo assistiamo al volo delle principesse della stirpe di Bel-O-Kan (impero dell'Ovest) che partono per fondare una nuova civiltà. Sfortunatamente, tra tutte quelle partite, una sola nuscirà a sopravvivere e a porre le basi per una nuova colonia, ed è proprio a questo punto che entriamo in scena noi! Una breve occhiata intorno ci permette di osservare il paesaggio, praticamente un prato con fiori e fili d'erba, e di capire che tutto ciò che vediamo è tridimensionale e può essere visualizzato da qualsiasi angolazione grazie alla rotazione del punto di vista e a una comoda funzione di zoom. Le uniche cose che non sono in 3D sono proprio le formiche. Questa scelta penalizza un po' il loro aspetto, sicuramente piatto rispetto a quello curatissimo dell'ambiente circostante, ma probabilmente la scelta è stata operata per non appesantire troppo il sistema grafico del gioco garantendo una buona fluidità anche sui computer meno potenti.

Il gioco si divide sostanzialmente in due

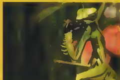


La grande varietà di formiche che potremo far produrre alla regina.

RITRATTO D'AUTORE

Bernard Werber è nato a Tolosa nel 1961 e ha un passato di studioso di criminologia e di attore teatrale. Dal 1984 al 1990 è giornalista scientifico presso il "Nouvel Observateur", ma nel frattempo lavora alla stesura del suo romanzo "Fourmis" (Le Formiche) che verrà pubblicato nel 1991. Successivamente ha pubblicato altri lavori, tra i quali "I Tanatonauti" e "L'Enciclopedia del sapere relativo e assoluto".









In sovraimpressione possiamo vedere la mappa della zona, con tutti i punti di raccolta di cibo e materiale.

sezioni contraddistinte: l'interno del formicaio e il suo esterno. Nella parte interna avremo una visione di tutto ciò che il formicaio contiene in termini di stanze e di attività che si svolgono all'interno di esse. Fulcro della colonia è la camera della regina, mentre la zona circostante è occupata da stanze che fungono da deposito di cibo e di materiale da costruzione, da posti di guardia, da camere

"Non guarderemo più le formiche con gli stessi occhi"

per l'incubazione delle uova e via discorrendo. Sulla struttura stessa del formicaio possiamo intervenire ordinando alle operaie di costruire nuovi ambienti, proprio come avviene in *Dungeon Keeper*, ma non potremo dare ordini diretti alle singole formiche, piuttosto potremo stabilire nel lavoro delle operaie una priorità per l'esecuzione dei vari compiti. Lo stesso discorso lo si applica all'attività di produzione della regina, alla quale potremo ordinare di deporre uova che daranno vita a formiche soldato, nutrici, operaie e così via. Questo significa che non avremo un controllo diretto su tutto ciò che succede, ma soltanto una sorta di "regia" generale che ci permetterà di impartire delle direttive di massima che poi verranno messe in pratica con tutti i problemi del caso, come la presenza di predatori, impedimenti naturali o anche lo stress e la fame. Questo per ciò che riguarda le formiche operaie. Sui combattenti, invece, eserciteremo un controllo diretto, ma questa parte si svolge all'esterno della colonia. Seguendo rigorosamente le regole del mondo delle formiche reali, l'esplorazione e l'approvvigionamento di materiali e cibo avviene secondo regole rigide e prestabilite. Le operaie non si muoveranno verso una zona di sfruttamento se le esploratrici non avranno prima controllato la zona e dato l'autorizzazione a procedere, garantendo l'assenza di pericoli nelle immediate vicinanze. Il nostro compito sarà quindi quello di guidare le nostre formiche soldato, in realtà gruppi di formiche e non singole unità, nell'esplorazione della mappa, così come faremmo con i soldati di qualsiasi gioco di strategia in tempo reale. Una volta scoperta una zona "fertile" potremo concedere l'autorizzazione allo sfruttamento e, solo a questo punto, le operaie cominceranno a raccogliere cibo e materiale per portarlo all'interno del formicaio. Naturalmente le cose non sono per niente facili come sembrano; qui ci rendiamo conto che quando spazziamo via le formiche esploratrici dal pavimento della nostra casa, creiamo al formicaio un danno devastante! L'ambiente circostante è pieno di insidie e pericoli che si presentano sotto forma di insetti predatori o colonie rivali, ma soprattutto dovremo temere il predatore supremo, la nostra nemesi, il flagello dei formicai: la mantide religiosa. Faremo conoscenza con il T-Rex degli insetti fin dalle prime battute del gioco e ci renderemo conto che, vista da questa prospettiva, la mantide è veramente spaventosa. Alcuni scenari prevederanno come obiettivo proprio l'eliminazione della mantide, altre volte dovremo accumulare un certo quantitativo di risorse in previsione dell'inverno entro un tempo limite, oppure capiterà di dover conquistare il predominio territoriale combattendo le formiche di una colonia rivale. Proprio in questi casi potremo, se usciremo vincitori dalla battaglia, assimilare le conoscenze dei nemici e usarle a nostro vantaggio per produrre formiche migliori o costruire sale atte a nuove attività. La varietà in questo senso è davvero notevole; ci sono oltre sessanta tipologie diverse di insetti e moltissime sono le varietà di formiche combattenti che potremo allevare nel corso del gioco, comprese le terribili formiche nere

IL ROMANZO DIETRO AL GIOCO

Due trame contraddistinte si intrecciano nel romanzo che ha ispirato il gioco: in una troviamo Jonathan Wells, un giovane che eradita una casa da uno zio scomparso, con l'unica condizione di non visitara mai le cantine dell'abitazione. Nell'altra trama il cinquantaseiesima maschio di un formicaio scopra che una colonia rivale è in possesso di un'arma devastante e indaga per scoprira il mistero. Le due trame si sovrappongono poi in maniera sorprendente per creare un unico racconto che mette a confronto la civiltà umana e quella delle formiche.

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *L'Impero delle Formiche* con il nostro computer.

■ Sistema **P200, 64 MB RAM, Voodoo 2**



VERDETTO: Nessun problema, gioco fluido e senza rallentamenti, ma le formiche sono un po' sgranate.

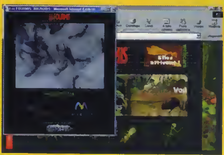
■ Sistema **PII 450, 128 MB RAM, Voodoo 3**



VERDETTO: Una maggiore risoluzione rende formiche e scarabei molto meglio definiti.

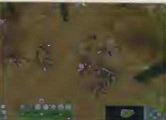
E SU INTERNET?

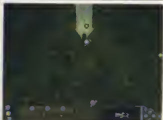
All'indirizzo www.fourmis.com, si trova il sito ufficiale in lingua francese del gioco. Tra le altre cose è possibile ammirare un vero formicaio ripreso tramite una webcam. Forse non molto adatto a chi non vede di buon occhio gli insetti, ma comunque interessante.





L'attività nel formicaio è sempre frenetica, le operaie sono il vero motore della colonia e sono sempre al lavoro su mille compiti diversi.





GMC IN BREVE

L'impero delle Formiche è:
■ **Estremamente credibile**
■ **Un po' troppo difficile**
■ **Molto curato nei dettagli**

L'impero delle Formiche non è:
■ ***Starcraft* con le formiche**
■ **Completamente controllabile**
■ **Sicuramente un concetto scontato**

che attaccano con getti d'acido e i coleotteri che potremo utilizzare come vere e proprie unità volanti (nessuna invenzione: accade veramente in natura). Tutte queste creature hanno un loro preciso modo di fare e di essere, in quanto l'intelligenza artificiale è uno dei fiori all'occhiello del gioco: il comportamento di ogni formica è governato da ben sei parametri che definiscono lo stato di stress, la fame, il morale e addirittura l'agitazione provata da ogni singola unità. I parametri sono immediatamente visibili tramite due piccoli quadretti colorati visibili accanto ai gruppi di formiche. Questi dati faranno sì che gli appartenenti alla nostra colonia siano in grado di soddisfare le loro necessità comportandosi razionalmente anche senza il nostro intervento, il gioco, infatti, era stato principalmente pensato come un grande tamagotchi. L'altro punto di forza riguarda l'enorme quantità di dettagli che il gioco può vantare.

Ogni cosa è perfettamente realistica: l'alternarsi del giorno e della notte, le condizioni atmosferiche e i cambi di stagione sono reali, con il terreno che riflette i mutamenti. Pensiamo a un cumulo di foglie morte portate dall'autunno, per noi sono meno di nulla, per una formica possono essere un'enorme risorsa di materiale o un ostacolo insormontabile, ma non è tutto. I rumori dell'ambiente sono incredibili! In base alla stagione nella quale ci troviamo sentiremo suoni diversi, come il canto delle cicale in estate, le civette e i gufi durante la notte, i tuoni e i lampi, tutti elementi che rendono l'esperienza di agire in un microcosmo come quello di un formicaio perfettamente credibile. A questo punto appare chiaro che ci troviamo di fronte a qualcosa di molto particolare, e in questi casi la differenza tra un titolo buono e uno mediocre sta nei dettagli. Proprio qui, come abbiamo visto, *L'Impero delle Formiche* offre il meglio di sé. È utile però precisare che questo non è un gioco strategico, almeno non nel senso convenzionale del termine. Qui non si tratta di utilizzare formiche soldato alla stregua di fanteria o di mezzi corazzati e di mandarle all'attacco del formicaio rivale adottando strategie o formazioni di combattimento (l'unica formazione possibile è quella definita "armata" che in pratica ammassa tutte le nostre formiche in un solo blocco). Non possiamo nemmeno parlare di un gestionale nel vero senso della parola.

"Quattro anni di sviluppo: un secolo nel mondo dei videogiochi!"

Piuttosto si potrebbe dire che *L'Impero delle Formiche* è un simulatore di formicaio, che ricrea fedelmente la vita di questi minuscoli e laboriosi insetti, che tiene in conto un gran numero di variabili e che poggia le sue basi su una trama solida. Questa impostazione, senza dubbio affascinante, potrebbe allontanare gli appassionati della strategia in tempo reale e anche gli amanti dei gestionali, in quanto adotta un approccio molto differente ai due generi, ma se saremo animati da una buona dose di curiosità e di interesse per il tema trattato, questo potrebbe davvero rivelarsi uno di quei giochi che incollano allo schermo per ore intere. Una cosa è comunque certa: dopo aver provato questo gioco, non riusciremo più a guardare le formiche con gli stessi occhi!

■ Casa Microids ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P233, 200 MB RAM, 100 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium II 266, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D, Glide ■ Multigiocatore via rete o Internet ■ Internet www.microids.com

Non aspettiamoci battaglie, ma un gioco molto intelligente che ci immergerà in un universo del quale non sospettavamo nemmeno l'esistenza.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

Dungeon Keeper 2, Ago 99, 9
Gestismo un labirinto stando dalla parte dei cattivi in un titolo bello da vedere e da giocare

The Sims, Mar 00, 9
Un altro tipo di civiltà: umani al posto delle formiche. Diverso ambiente, stessi guai

GENERE: STRATEGIA

FORCE COMMANDER

Dopo tre anni di attesa, ecco arrivare finalmente il nuovo gioco di strategia ispirato alla trilogia di "Guerre Stellari".









CON l'uscita di "Episodio I – La Minaccia Fantasma", molti dei fan della saga temevano che la trilogia classica fosse un po' abbandonata a se stessa dalla LucasArts, che oramai l'aveva spremuta in ogni modo. Con *Force Commander*, invece, il pubblico di appassionati e non, ha finalmente la possibilità di rivivere le emozioni dello scontro tra l'Impero Galattico e la Ribellione. Lo stile del gioco, questa volta, non è un simulatore di volo spaziale o uno sparatutto 3D, ma un gioco di strategia in tempo reale, un campo di battaglia durissimo, dove ogni errore viene pagato caro. Il tentativo già operato con *Rebellion*, gioco più simile a un manageriale, non aveva accontentato tutti e, soprattutto, non offriva la possibilità di simulare le battaglie di terra. Oltretutto, in perfetto stile LucasArts, hanno cercato di realizzarlo con la grafica in 3D puro, e con una trama degna della tradizione dei giochi targati Lucas. La storia di *Force Commander* viene vissuta attraverso il personaggio di Dellis Tantor, giovane neo-ufficiale dell'Impero, alla sua prima missione importante sul pianeta desertico di Tatooine.

Dobbiamo, infatti, recuperare due droidi fuggiti grazie a una capsula di salvataggio da una nave della Ribellione. Per chi conosce le vicende di "Guerre Stellari", questo inizio non è certo originale, ma è sicuramente il migliore possibile per cominciare. La storia che ci apprestiamo a (ri)vivere grazie a *Force Commander* ricalca fedelmente i tre episodi classici e ci porterà a combattere con l'Impero fino alla costruzione della seconda Morte Nera, per poi passare dalla parte della Ribellione e partecipare alla distruzione, insieme a Luke e a Leila, dell'Imperatore, fino alla conquista di Coruscant. La prima particolarità di *Force Commander* è, quindi, la possibilità d'interpretare entrambe le fazioni in gioco, anche se in due momenti distinti e separati, senza però possibilità di sfuggire dalla trama precostituita. Le modalità di gioco sono, fondamentalmente, tre. La modalità "Schermaglia" è la più immediata, dove potremo improvvisare un campo di battaglia (fra i sette disponibili) e formare le due fazioni in lotta come vogliamo.

Poi c'è la possibilità "Scenario", dove potremo rigiocare tutte le missioni già superate della modalità "Campagna", la più suggestiva e interessante. Questa modalità di gioco è il perno vero e proprio di *Force Commander*. Dopo tre mini missioni di addestramento, potremo infatti addentrarci nell'azione, conducendo prima l'Impero e poi la Ribellione, verso il loro destino. *Force Commander* si articola, quindi, in ventuno missioni, collegate fra loro da molti filmati che raccontano le vicende personali del nostro personaggio all'interno della storia che lo vede protagonista.

Il primo aspetto di cui tenere conto nel


La nostra base sta crescendo bene. Grazie alla nostra direzione, ben presto, l'Impero avrà un altro avamposto su questo sistema.




Gli Y-Wing sono l'unico modello di caccia della Ribellione che possiamo utilizzare. Sono lenti, ma le loro bombe sono utilissime!

gioco è la gestione delle unità. L'aspetto più importante è costituito dai punti comando, fondamentali per nuscire a vincere. A ogni nuova missione, avremo un tetto iniziale di punti che ci permetteranno di iniziare a erigere la nostra base principale e di aumentare il numero delle nostre truppe (mai, però, superiore a sessanta!).

Così facendo, spenderemo i nostri punti e per riguadagnarli, dovremo essere dei bravi strateghi e guidare le nostre truppe con coscienza; eliminando le unità avversarie, conquistando i suoi edifici e quelli neutrali, come i bunker, ed evitando, ovviamente, di perdere i nostri! Meglio gestiremo il nostro esercito, più verremo premiati con altri punti e, quindi, meglio affronteremo la missione e quelle successive. Infatti in *Force Commander*, c'è un interessante sistema di punti esperienza, articolato su due piani. Con il primo, riusciremo a far crescere il

"Fare o non fare: non esiste provare"

valore delle nostre unità di tre livelli, in modo da renderle più efficaci in fase offensiva e più resistenti in fase difensiva. Il secondo sarà costituito dal poter riutilizzare nelle missioni successive tutte le unità uscite indenni dalle precedenti missioni, privilegiando, ovviamente, quelle con il livello più alto d'esperienza.

Questa scelta potrà essere operata nella zona Hangar, dopo la presentazione della missione da parte del nostro comandante (anche questa realizzata in grafica 3D). In questo modo, dovremo essere capaci di gestire al meglio il nostro piccolo esercito, senza mandarlo mai troppo allo sbaraglio. Infatti, rimanendo con un numero di unità troppo esiguo, rischieremo di non aver modo di riguadagnare i punti comando sufficienti per poter continuare a giocare la missione. I punti comando saranno fondamentali anche per costruire gli edifici dei nostri avamposti, come la base d'atterraggio per i caccia, le officine e gli ospedali per curare le unità danneggiate o le torrette e gli scudi per difendere il centro di comando. La gestione delle truppe è molto semplice e ingegnosa.

Potremo selezionare con un semplice clic tutte le unità di un tipo o formare diverse squadre d'attacco, selezionando le unità che vorremo ne facciano parte. L'innovazione più importante, però, sotto il profilo tecnico, è l'impostazione grafica 3D, riuscita a metà, a dire il vero. Anche se molto suggestiva, spesso risulta un po' troppo arduo seguire l'azione nel momento in cui ci saranno

SOTTO CONTROLLO

1. La mappa dell'area di gioco, utile per individuare le posizioni dei nostri mezzi e di quelli avversari. Il cono giallo indica il nostro angolo di visione e la direzione in cui ci stiamo dirigendo.
2. Cliccando qui potremo abbassare la consolle di comando truppe BHCI, per poter giocare a pieno schermo (graficamente più allettante, ma meno pratico per il giocatore).
3. Indica l'unità che abbiamo selezionato. Il rombo azzurro indica se l'unità è anche leader (la camera seguirà sempre i suoi movimenti). Le tacche rosse indicano l'esperienza guadagnata dall'unità del corso degli scontri. Il numero in frazione indica l'energia dell'unità; il primo nome è quello proprio dell'unità stessa, mentre il secondo ne indica la tipologia.
4. In questo spazio è visualizzata l'abilità secondaria. Il numero in frazione indica la carica. Se è a zero, è inutilizzabile.
5. Richiama il centro comando, per chiamare rinforzi o costruire nuovi edifici. È importante tenere d'occhio il livello di punti comando.
6. Indica gli ordini dati alle unità selezionate. Oltre all'attacco, c'è la difesa della posizione, la guardia e la risposta passiva. Ad alcune unità è possibile dare ordini particolari.
7. In questo spazio sono elencate tutte le truppe selezionate, con il loro livelli energetici e di esperienza.
8. Il numero di unità consentite, mai oltre le sessanta!
9. Indica i punti di mantenimento. Oltre a un certo livello, il nostro esercito perderà i pezzi
10. I punti comando, livello d'estrema importanza. Meglio gestiamo il nostro esercito, meglio lo possiamo fare crescere e migliorare con il tempo.
11. I riquadri azzurri indicano le unità selezionate, mentre le frecce verdi ne indicano la direzione.
12. Comando utile per il gioco in rete: indica i numero di punti raccolti da noi e dal nostro avversario.



REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo giocare *Force Commander* sul nostro computer

■ Sistema **PII 266, 64 MB RAM, scheda 3D a 8 MB**



VERDETTO: Il minimo per poter giocare, fino a quando non ci sono troppe unità sullo schermo

■ Sistema **Pentium III 450, 128 MB RAM, TNT 2**



VERDETTO: perfetto in ogni sua parte, mai un rallentamento. Tutto davvero ok...


Utilizzando i caccia TIE Fighter potremo, facilmente, avere un'ottima copertura per le truppe di terra.



Nelle zone desertiche dovremo essere pronti a gestire le truppe in maniera intelligente.

scontri con avversari numerosi o provenienti da più lati. In queste circostanze, il sistema che guida la visuale di gioco, utilizzabile tramite tastiera o direttamente da mouse (non molto immediato, a dire il vero, quest'ultimo), risulta essere un po' troppo impreciso e poco controllabile. Per poter davvero tenere sotto controllo il campo di battaglia, l'unica camera efficiente sembra essere quella dall'alto, con un livello di zoom molto ampio. Il problema è, però, che impostando così la camera, le nostre truppe saranno ridotte a tanti piccoli insettini e si perderà totalmente il gusto della grafica 3D.

Il sistema grafico è ottimale e permette al gioco di funzionare egregiamente anche su computer di fascia media.

Per le musiche è stato condotto un interessante esperimento: la colonna sonora dei film è stata riadatta in uno stile un po' più rock. Sotto il profilo tecnico, *Force Commander* non è perfetto, ma neanche inaccettabile. L'aspetto più importante di un gioco di strategia è, però, costituito dalla varietà e la completezza delle unità.

Da questo punto di vista, non ci possiamo proprio lamentare. Tra edifici e unità vere e proprie, presi dai tre film o inventati per l'occasione, *Force Commander* presenta un parco mezzi di circa sessanta unità diverse di terra d'ogni tipo, più alcune unità d'aria, più di appoggio che altro. Tra snowspeeder per la Ribellione e caccia TIE Fighter per l'Impero, i due eserciti sono comunque stati bilanciati egregiamente. L'idea, poi, d'inserire le abilità secondarie per alcune unità (come la possibilità di usare gli Stormtrooper imperiali per bloccare e non solo per uccidere) è molto azzeccata, così come quella di impersonare Luke e Han Solo: un'emozione unica! Se è vero che l'ambientazione di "Guerre Stellari" è stata quindi sfruttata molto bene, è anche vero che non c'è stato uno studio molto accurato nell'impostazione delle 21 missioni, che sembrano essere state pensate e realizzate per essere risolte in un solo modo, non lasciando all'inventiva strategica del giocatore la scelta di come affrontare e vincere lo scontro, costringendoci ad avanzare, conquistare la posizione e ricominciare ad avanzare.

Una scelta discutibile che non toglie il piacere del gioco, ma che fa di *Force Commander* una scelta non proprio obbligata per i patiti della strategia che non amano "Guerre Stellari".



TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA



Iniziò così "Guerre Stellari", nel 1977, come una favola vecchio stampo. Descrivere cosa è stato e cosa è, questa saga che vive da 23 anni, è impossibile, senza riempire centinaia di pagine.
Le vicende di Luke, Han e Leila sono state l'inizio di un fenomeno di costume d'incredibile portata. Libri, fumetti e giochi d'ogni genere, dai pupazzetti alle figurine, dalla versione del Trivial Pursuit a decine e decine di giochi per computer.
Sparatutto 3D, avventure grafiche e simulazioni di combattimento spaziale. E tramite *Force Commander*, potremo rivivere quei momenti attraverso le battaglie più importanti raccontate nei tre film, soprattutto l'assalto al pianeta Hoth da parte dell'Impero.





GMC IN BREVE

Force Commander è
- ■ Tattico quanto una partita a scacchi
- ■ "Guerre Stellari"
- ■ Per gli appassionati del genere

Force Commander non è
- ■ Adatto a chi gioca tutto il giorno a *Quake III Arena*
- ■ Convincente al 100%
- ■ Realizzato come ci aspettavamo

■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Ronin** ■ Distributore **C.T.O.** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P266, 64 MB di RAM, 454 MB HD, scheda 3D 8 MB** ■ Sistema Consigliato **PII 450, 550 MB HD** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.lucasarts.com**

IN ALTERNATIVA...

Total Annihilation: Kingdoms, Apr 99, 8
Veloce e intuitivo, ma con grafica 2D con visione dall'alto

Age of Emp. II: Age of Kings, Dic 99, 9
Il migliore in circolazione (storicamente!) invidiabile. Un caposaldo

L'atmosfera della trilogia è catturata in pieno, ma per un appassionato di strategia, poter impersonare Han Solo potrebbe non bastare...

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7



GENERE: STRATEGIA

THEOCRACY

Nella penisola dello Yucatan, al tramonto delle grandi civiltà precolombiane, un nuovo popolo si erge a leggenda...



Questa miniera di Giada è una vera fortuna. Estraendone i gioielli potremo potenziare la nostra economia e inglobare altri popoli.





AZTECHI, Maya, Olmechi... queste antichissime civiltà sembrano essere scomparse nel nulla, inabissate per loro stessa mano o per quella ben più sanguinaria dei conquistadores spagnoli. Poco si sa della loro cultura, a parte il fatto che indubbiamente la loro economia e il loro sistema di governo erano influenzate da profonde credenze religiose. Nulla si muoveva in quelle regioni senza che sanguinarie cerimonie, con sacrifici umani, venissero tributate ai loro potentissimi Dei. In *Theocracy*, la piccola casa ungherese Philos ci propone di rivivere tutto questo. In un gioco di strategia simile ad *Age of Empires*, dovremo costruire una piccola civiltà precolombiana tutta nostra, decidendo quanto renderla simile a quelle storiche (anche in termini di crudeltà, come vedremo) o quanto renderla differente e in contrasto con le altre civiltà che la circondano, guidate dal computer.

La grande novità, rispetto ad *Age of Empires II*, è che in *Theocracy* siamo noi a gestire la campagna. Questa non è predefinita, ma si svolge in tempo reale sulla mappa dell'America centrale, suddivisa in decine di regioni. In ognuna di queste vi sono risorse e caratteristiche territoriali diverse e ben caratterizzate.

Possiamo iniziare a giocare espandendo il nostro regno in ogni direzione, costruendo armate e poi decidendo di attaccare le regioni circostanti. È anche possibile conquistare gli imperi utilizzando l'economia, ovvero sfruttando il commercio per fare denaro e poi offrirlo ai popoli nostri vicini fino a quando questi, dopo un certo numero di anni, non saranno pronti a fondersi con noi. In questo modo è possibile sconfiggere un grande nemico assorbendo tanti piccoli stati satellite che lo circondano, e quindi attaccarlo da più fronti.

In ogni momento, dalla mappa globale si può scendere a livello delle singole regioni, dove in qualsiasi momento possiamo mettere in costruzione edifici o produrre armate. Utilizzando gli schiavi, possiamo costruire strutture in grado di coltivare o estrarre cibo, legname e pietra dalla mappa, con le quali i nostri capimastri potranno edificare di tutto, da scuole militari a gigantesche piramidi, da porti fluviali a ospedali. A differenza di *Age of Empires II*, qui non vi sono età da superare, e l'evoluzione tecnologica non esiste quasi per nulla. Tutti gli edifici sono disponibili fin dall'inizio, e inoltre la gestione degli schiavi non è laboriosa come nel titolo della Microsoft, ma utilizza una schermata da dove si possono programmare le distribuzioni degli schiavi nei vari edifici. In questo modo uno schiavo appena nato sa già da solo se andare a coltivare il grano o a

SACERDOTE

Le magie disponibili nel gioco sono differenti a seconda del tipo di Dio a cui si decide di fare sacrifici ed erigere piramidi. **Cardezalca**, il dio del Sole, è un Dio che ha soprattutto magie offensive, capaci di bruciare gli avversari. **Althana**, il Dio della Luna, è invece un dio che protegge nella notte, e quindi le sue armi magiche sono prevalentemente difensive. Sacrificando ad **Eptahkal**, il dio delle Stelle, ci si assicura invece la magia nera e l'occulto, e quindi magie che ingannano l'avversario o lo fermano. Il dio **Tlaloc**, Dio della Natura, è invece il dio della Vita e delle piante, fomendo ai suoi sacerdoti il potere di curare e di muovere la natura contro i suoi nemici. Infine il potere magico di **Gaargalac**, signore degli Spiriti, è capace di muovere lo spirito degli uomini per infondere coraggio o per atterrirli e farli passare dalla nostra parte, ed è in grado di trasportare interi eserciti con la forza degli spiriti al suo comando.











In questo tempio i grandi sacerdoti compiono diversi riti sacrificali, oltre ad addestrare i sacerdoti da battaglia.

FORMAZIONI DI BASE

Ecco l'innovativo sistema tramite il quale possiamo disporre le nostre truppe in formazione sul campo di battaglia. Ottima la possibilità di creare formazioni personalizzate e molto bella anche la realizzazione grafica di questa schermata, che ricorda un po' il gioco degli scacchi.



pescare o a costruire edifici. Questa possibilità è attiva solo dopo che abbiamo istruito un governatore. L'istruzione è essenziale nel gioco: le scuole trasformano uno schiavo in un contadino, un domatore di Lama (animali molto utili per i trasporti), un taglialegna, un minatore un orefice o un capomastro. Le caserme istruiscono i soldati semplici, i lancieri, arcieri e domatori di giaguari. Nel palazzo invece si istruiscono governatori, i ricognitori e i mercanti. Infine nelle piramidi si istruiscono i sacerdoti e si nomina l'alto sacerdote di quel culto. I culti sono quello del Sole, della Luna, delle Stelle, della Natura e dello Spirito, e offrono ai loro sacerdoti la possibilità di eseguire magie di tipo diverso. Le magie sono di vario tipo, per esempio quelle della Natura consentono di curare ferite o di far aggredire i nemici dalle radici delle piante che si ritrovano sotto i piedi. Essendo molto potenti, i sacerdoti sono davvero utili in battaglia. Ovviamente, la magia di cui dispone un sacerdote è limitata, e viene rappresentata da cinque ampolle di "mana" in alto sullo schermo. Quando l'energia magica finisce, l'unico modo per ricaricarla è interrompere la battaglia e sacrificare agli Dei un buon numero di schiavi. I sacerdoti non sono l'unica fonte di magia. Gli eroi, personaggi particolari che possono comparire durante il gioco, oppure comandanti che hanno accumulato diversi punti esperienza, possono disporre di oggetti magici che li rendono potentissimi, oggetti che spesso si trovano nascosti nelle mappe o vengono forniti dall'inizio insieme all'eroe. Queste caratteristiche rendono il gioco più accessibile e rapido di molti giochi del genere, soprattutto grazie al fatto che mentre gestiamo le singole regioni, costruiamo le armate o decidiamo gli

"La grande novità è che siamo noi a gestire la campagna"

obiettivi degli attacchi, il tempo non scorre. Regolando un cursore infatti lo possiamo accelerare a piacimento fino a fermarlo. Purtroppo se escludiamo queste innovazioni e la discreta colonna sonora, *Theocracy* non si rivela un prodotto dalla grande longevità. Lo scarso numero di unità, il numero limitato di edifici e di terreni, la presenza di relativamente poche magie e oggetti magici, oltre alla mancanza di una vera e propria diplomazia avanzata nella mappa globale, fanno calare rapidamente l'interesse dopo le entusiasmanti fasi iniziali. GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Theocracy è:
- Ricco di piccole innovazioni
- Adatto ai neofiti per l'ottimo help in linea
- Un mix tra tattiche magiche e militari

Theocracy non è:
- Molto vario
- Longevo
- Spettacolare nella grafica

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Ubisoft ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.900
■ Sistema Minimo P200 MMX, 64MB RAM, 250 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium II 250 64MB RAM
■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Modem, Lan ■ Internet www.ubisoft.it

IN ALTERNATIVA...

Age Of Empires II, Dic 99, 9
Un gioco graficamente superbo, capace di tenere incollati allo schermo per mesi

TA Kingdoms, Ago 99, 8
Tra i migliori giochi di strategia mai realizzati, battaglie al confine tra storia e fantasy

Un gioco ricco d'atmosfera e di innovazioni mutuate da generi diversi, ma forse non abbastanza vario per garantire un divertimento duraturo...

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: STRATEGIA

SHADOW WATCH

Dieci anni avanti nel futuro un gruppo di sei eroici agenti speciali combattono le più temibili organizzazioni segrete del mondo...

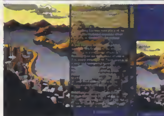
TATTICHE VINCENTI

Per vincere a *Shadow Watch* non è necessario il duro lavoro, ma l'intelligenza. La cosa più importante è far fare molta esperienza ai nostri uomini. Per questo ci conviene accettare le missioni più semplici che ci offrono i vari contatti, acquisendo via via abbastanza esperienza da far progredire il livello di abilità. Quando questo sarà abbastanza alto, potremo fare missioni di furto senza far scattare allarmi utilizzando solamente Uli, che potrà comparire sulla mappa direttamente senza passare per la zona iniziale. Tutti i personaggi sono fondamentali, ma il più fondamentale di tutti è Maya, poiché curerà le ferite dei nostri personaggi. Archer sembra essere quello che ha meno capacità speciali, ma non è così. Quando arriva ad "auto", la sua abilità lo rende in grado di fare a pezzi anche tre uomini per volta con una sola raffica di mitra! Vitale fin dall'inizio è invece il piccolo Gennady. Lo scan esterno con le fibre ottiche permette di sapere dove sono i nemici prima di iniziare a giocare, ed è sicuro che nelle partite più avanzate questo *fa la differenza*.





Siamo capitati nel cuore di un ufficio pieno di gente armata, e dovremo sopravvivere dietro qualcuna di queste scrivanie.





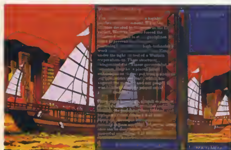
UNA sigaretta accesa illumina appena gli zigomi di un viso avvolto nell'ombra. "Le informazioni che ho da darvi potranno non piacervi. Il vostro contatto, Mary, non esiste... si tratta di un fantasma... siete caduti in una trappola...". Così inizia una delle campagne di gioco di *Shadow Watch*, il nuovo gioco della Red Storm. La casa di Tom Clancy, lo scrittore americano autore di "Caccia a Ottobre Rosso", aveva promesso di entrare nel mercato dei videogiochi con uno spirito innovatore, rifuggendo dalla nota tendenza a reimpastare vecchi concetti di gioco o cloni di successo che tutte le grandi case di produzione sembrano seguire. Dopo aver esaltato migliaia di fan con *Rainbow Six*, la RedStorm si presenta con un'altra sfida. *Shadow Watch* è ambientato in un mondo ispirato alla migliore tradizione dei fumetti americani d'autore.

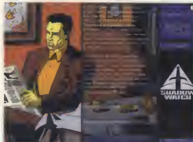
Al controllo di sei incredibili personaggi dovremo investigare e risolvere un mistero che si intreccia in tre città del mondo, Hong Kong, Rio De Janeiro e Baikonur. In ogni città avremo la possibilità di parlare con diversi "contatti" utilizzando dei dialoghi interattivi. A seconda di ciò che diremo e delle domande che faremo la storia si svolgerà in modo diverso, cambiando le sorti della campagna e addirittura rovesciando le nostre attuali alleanze.

La generazione casuale di eventi e di missioni ci garantisce che ogni volta giocheremo una campagna differente dalla precedente. Assaltare centri militari, rapire ostaggi dai grattacieli delle multinazionali, rubare documenti scientifici importantissimi dai laboratori russi, liberare ostaggi dai templi di folli sette religiose... la varietà di missioni è straordinaria, e ognuna implica problematiche differenti e soluzioni ingegnose. I nostri personaggi sono tutti specializzati in differenti mansioni, rendendo possibile creare di volta in volta un gruppo ottimizzato per il genere di problema che si va ad affrontare. Dobbiamo piazzare dei microfoni nascosti in un ufficio? Ci pensa Gennady, il nostro cervellone esperto in intercettazioni e microelettronica. Dobbiamo liberare un ostaggio e la casa è piena di terroristi? Archer inserirà delle fibre ottiche sotto le porte e permetterà di vedere cosa sta succedendo per pianificare in anticipo le mosse. Dobbiamo far saltare in aria un garage pieno di armi? A Rafael basteranno poche cariche piazzate nei punti giusti, e nessuno si ricorderà neanche che il garage esisteva. E così via.

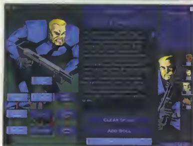
"Shadow Watch è praticamente privo di difetti..."

Quello che ci troviamo di fronte è una frenetica incarnazione fumettistica dei giochi di tattica a turni. Controllando come pedine i









L'INTERFACCIA DI SHADOW WATCH

1. La parte oscurata indica le zone della mappa ancora inesplorate.
2. Questo bottone permette di vedere quanti obiettivi della missione sono stati raggiunti.
3. Le frecce consentono di muovere il personaggio di una casella alla volta.
4. Con questi pulsanti potremo scegliere che azione compiere: colpire, aspettare o inginocchiarsi.
5. Il bottone bianco fa eseguire l'azione speciale (apre porte, piazza cariche o dà i comandi di GO agli altri uomini).
6. Il bottone rosso consente di utilizzare l'arma principale sul bersaglio attuale.
7. Il primo numero indica i punti azione attuali, mentre il secondo i punti morale. Se i punti morale scendono sotto i punti azione, il personaggio va in panico.
8. All'interno del mirino viene indicata la probabilità di colpire il bersaglio.
9. I cerchi blu rappresentano il punto di ingresso all'edificio.





Le caselle illuminate sono quelle su cui si può camminare. Quando un personaggio si trova dietro un oggetto, l'oggetto o la parete diventano trasparenti.

nostri sei uomini sulla mappa bidimensionale, dobbiamo far loro eseguire ogni singolo passo, movimento o azione in sequenza, come in una partita a scacchi. Questo genere di giochi, che trova i suoi due massimi rappresentati in *X-Com* e *Jagged Alliance*, si è sempre scontrato con l'eccessiva complessità e tediosità che la rappresentazione a turni inevitabilmente comportava, a fronte della seppur straordinaria bellezza del controllo fin nei dettagli che si ha con tale sistema. I giochi di combattimento in tempo reale, come è noto, hanno preso il sopravvento su quelli a turni. Ma la Red Storm, con *Shadow Watch*, ha voluto dimostrare qualcosa di importante: minimizzando l'interfaccia a quattro semplici frecce e un paio di bottoni (contro le decine e decine dei giochi alla *X-Com*), ha trasformato il gioco a turni in qualcosa di tanto immediato quanto quello in tempo reale. Questa semplificazione ha ovviamente un costo (per esempio, non si possono programmare percorsi, definire punti di fuoco di opportunità, e così via), ma ciò che si guadagna è la riscoperta di un mondo dove il tecnicismo passa in secondo piano, mentre assume finalmente piena importanza l'ambientazione e la storia. Ma anche al di là dell'ambientazione, il gioco vero e proprio non delude affatto. Nonostante l'estrema semplificazione del sistema, ogni personaggio è dotato di azioni speciali e caratteristiche uniche che rendono il gioco estremamente vario e in continua evoluzione.



La giocabilità non ha pari quanto a equilibrio tra difficoltà missione e potenzialità degli uomini, perché di volta in volta il sistema determina il numero di nemici e il loro equipaggiamento a seconda del numero e dell'esperienza dei nostri uomini. È praticamente impossibile trovarsi bloccati a lungo su un una missione, o finirla troppo presto, perché la difficoltà è automaticamente bilanciata dal computer. Un vero miracolo di giocabilità da cui tutti gli altri giochi, non solo quelli strategici, dovrebbero imparare. Se si esclude l'unico grosso limite del gioco, la presenza di sole 18 mappe per generare le campagne, *Shadow Watch* è praticamente esente da difetti. La stupefacente colonna sonora, dell'ormai leggendario Bill Brown, merita addirittura una menzione a parte. Che altro si può dire, se non: continua così, Red Storm..

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Shadow Watch è
- **Graficamente superato**
- **Intuitivo**
- **Tatticamente esaltante**

Shadow Watch non è:
- **Sofisticato nei controlli**
- **Molto longevo**
- **Mai troppo difficile**

■ Casa **RedStorm** ■ Sviluppatore **interno** ■ Distributore **CD Verte** ■ Telefono **0331/226900** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P200 MMX, 64 MB RAM, 250 MB HD** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 250 MHz, 64 MB di RAM** ■ Acceleratori Grafici **No** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.shadowwatch.com**

Versione "leggera" dei giochi di combattimento tattico a turni. Giocabilissima ed entusiasmante grazie all'ambientazione da fumetto.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	9	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	6	

IN ALTERNATIVA...

X-Com Apocalypse, Lug 97, 8 — Straordinario e sofisticatissimo simulatore a turni contro nemici temibili.

Gorky 17, Nat 00, 8 — Superbo simulatore tattico ambientato nel dopobomba.

GENERE: PIATTAFORME

LUCKY LUKE:
SULLE TRACCE DEI DALTON

Un arcade decisamente vecchio stile, con un personaggio molto simpatico.



Prima di ogni livello avremo una guida introduttiva come questa









Non di rado si trovano bonus nascosti qua e là, che aiuteranno il nostro Lucky Luke!

SONO passati tanti anni da quando gli arcade erano i signori quasi incontrastati delle piattaforme videoludiche,e da allora c'è stato un netto cambiamento dei gusti, dovuto anche e soprattutto all'inevitabile progresso tecnologico degli strumenti per giocare a disposizione. La genuina semplicità degli arcade è rimasta però nel cuore di molti, e a costoro si rivolge questo *Lucky Luke: Sulle Tracce Dei Dalton*.

Tutto ha inizio in una prigione nel deserto: i quattro fratelli Dalton, gli eterni malviventi nemici dello sceriffo Lucky Luke, evadono, e tocca al nostro eroe riacciuffarli. La trama è a dir poco nulla, ma negli arcade la trama è il pretesto per giocare, e non lo scopo del gioco. Ciò che conta è la giocabilità, e, in questo campo, purtroppo, *LL* non si spreca più di tanto: l'azione non è per nulla frenetica, e di per sé potrebbe essere un pregio, ma il problema è che è a dir poco lenta. Troppe sezioni si risolvono nel fare un'azione ogni tanto, tipo sparare o spostare una cassa, e il risultato è che ci si potrebbe annoiare, specie all'inizio. Lo scorrimento dei quadri è orizzontale, quasi a piattaforme, con il nostro sceriffo che deve salire sui tetti delle case per poter superare gli ostacoli che, di volta in volta, gli si parano contro. I programmatori del gioco hanno posto l'accento più sull'aspetto "risolutivo" dei problemi che su quello "smanettone". per andare avanti non è necessario sparare

> **"L'azione non è per nulla frenetica, anzi, è a dir poco lenta"**

all'impazzata, ma bisogna di volta in volta pensare a trovare la chiave per risolvere la situazione. Ovviamente capiterà di trovarsi di fronte a degli avversari che bisognerà superare, ma sempre con cognizione: sparare a una pentola lontana per poter colpire di rimbalzo un ceffo nascosto dentro una cassa sarà una delle azioni tipo a cui ci dovremo abituare. L'aspetto grafico è molto curato: bello lo scrolling del paesaggio, fluido e colorato; belli sono gli sprite nel gioco, che ricordano molto i disegni del fumetto o dei cartoni animati di Lucky Luke, e l'animazione degli stessi è ben realizzata. Un'altra lode la merita il sonoro, con una gustosa selezione di musichette molto carine, che spaziano dal puro country al country-rock, ai coretti western, e che ci accompagnano per tutto il gioco: alcune di esse, poi, ricordano molto le musiche del telefilm di Lucky Luke che aveva per protagonista il grande Terence Hill, e c'è da pensare che l'effetto sia voluto, visto il successo che in Europa e negli USA il programma aveva riscosso.

L'UOMO CHE SPARA PIU' VELOCE DELLA PROPRIA OMBRA

Una delle caratteristiche più simpatiche di Lucky Luke è lo sparare più veloce della propria ombra, una simpatica particolarità ben realizzata nel fumetto e nel telefilm con Terence Hill, che già aveva un illustre precedente con il fenomenale Trinità. Nel gioco si spara poco, e sempre oculatamente, ossia per azionare una serie di meccanismi che ci fanno superare l'ostacolo. Qui dovremo colpire la corda che tiene appesa la cassa, ma per farlo dovremo prima indirizzare il proiettile verso la grondaia.



GIOCHI COMPUTER



Che nostalgia i vecchi livelli a piattaforme!

GMC IN BREVE

Lucky Luke è:
- Un tuffo nel passato
- Immediato da giocare
- Un divertente passatempo

Lucky Luke non è:
- Difficile da finire
- Coinvolgente come dovrebbe
- Abbastnza vario

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Aqua Pacific ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB, 260 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium II ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.infogrames.com

Immediato e piacevole, ma troppo lento nella giocabilità: un coraggioso tentativo degno di lode, ma di questi tempi ci vuole ben altro...

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

IN ALTERNATIVA...

Wild Wild West Mar 00 6 — Sempre di western si tratta, anche se con un'impostazione più da avventura

Outlaws Giu 97, 7 — Bellissimo sparatutto Western con una trama degna dei film di Sergio Leone

GENERE: GIOCO DI GUIDA

ROLLCAGE 2

In un periodo in cui dobbiamo metterci il casco anche per andare in bicicletta, ecco un gioco con cui sfogare la nostra frustrazione...



Qualcuno deve aver sparato un missile al veicolo che ci precede...



CHI di noi non ha mai visto quelle auto a motore a scoppio telecomandate costruite in modo da potersi capovolgere e continuare tranquillamente la propria marcia? Auto che dopo un salto riprendono a correre appena una sola delle loro quattro enormi ruote tocca il suolo... Ora, immaginiamo non solo di poterne guidare una, ma anche di utilizzarla per distruggere qualsiasi cosa incontriamo sul nostro percorso: altre auto, staccionate, colonne portanti di enormi edifici e così via.

Aggiungiamo una buona dotazione di armi e strumenti speciali (missili vari, turbine per la super-velocità) e riusciremo ad avere un'idea abbastanza precisa di questo secondo episodio di *Rollcage*.

Non che gli sviluppatori si siano dati troppa pena nello spiegare perché mai una ciurma di piloti si dia battaglia in una vera e propria guerra stradale a bordo di mostri di metallo e lungo circuiti avveniristici. Probabilmente, come nel caso di molti sport estremi, il bisogno di adrenalina, la voglia di superare i propri limiti e altre amenità del genere sono alla base della partecipazione dei nostri avversari virtuali... Nel nostro caso, invece, ancora una volta ci troviamo a sfogare davanti a un monitor tutte le voglie che mai potremmo soddisfare sulle strade della nostra città, sia per prudenza, sia per ragioni di carattere etico, sia per il fatto che è un po' difficile superare i limiti che la forza di gravità ci impone, con le nostre brave auto da normali cittadini!

Non ci troviamo di fronte al primo gioco di guida che ci chiede di combattere contro gli avversari, ma di sicuro *Rollcage Episode II* offre alcune caratteristiche interessanti: contrariamente ad altri titoli del genere, qui possiamo saltare, volare e capovolgerci, sicuri del fatto che atterreremo sempre sulle nostre fedeli quattro ruote; addirittura, possiamo ignorare del tutto le leggi della fisica e guidare sulle pareti e sul soffitto dei tunnel: in molti casi, è questo il metodo migliore per superare un avversario più veloce di noi. Un'altra caratteristica molto interessante di questo titolo è l'utilizzo tattico delle collisioni: certo, gli scontri ci rallentano, ma se individuiamo il punto giusto da colpire (per esempio la colonna portante di un edificio) potremo vedere i nostri avversari sommersi da una valanga di detriti. A qualcuno dà fastidio la polvere?

Se invece desiderassimo mettere fuori gioco gli altri concorrenti senza sprecare alcuni secondi del nostro tempo di gara, possiamo utilizzare le armi in dotazione.

Scegliamo i missili auto-guidati che individuano i punti più deboli degli edifici a bordo pista: ci permetteranno di bloccare le altre auto senza costringerci a rallentare e, addirittura, potremo puntarli direttamente sul veicolo che ci precede e far perdere il controllo al suo pilota! L'arsenale a disposizione comprende armi di ogni genere e specie, da quella che colpisce l'auto in pole position a quella che rallenta tutti i veicoli in gara (eccetto il nostro, naturalmente!), dal missile che distrugge tutto ciò che gli si para davanti



Siamo entrati in curva troppo velocemente!



Buttiamoci e capofitto: dobbiamo recuperare posizioni!



Gli effetti di luce sono davvero dettagliati.







allo spara-ghiaccio, in grado di far perdere la tenuta di strada anche alle macchine più assettate.

Se la grafica con cui sono realizzate le auto non è esattamente il massimo, *Rollcage Episode II* compensa ampiamente la cosa offrendoci scenari di gioco incredibilmente dettagliati (sempre che abbiamo il tempo per dare un'occhiata a ciò che ci circonda, durante la bagarre della competizione): passiamo da megalopoli del futuro ad anelli super-veloci sospesi nell'atmosfera, da isole vulcaniche a scenari industriali. Il livello grafico è veramente altissimo e ancora migliore è l'impatto visivo degli effetti delle armi: i missili lasciano tracce nell'aria, le

"La cosa divertente è l'immediatezza dei veicoli"

esplosioni incendiano interi tratti di circuito (non vedevamo l'ora di poterci lanciare a tutta velocità dentro una palla di fuoco... e uscirne immuni!). Le modalità di gioco sono molto più estese rispetto a quelle solite dei titoli di guida: possiamo esercitarci guidando il nostro veicolo in completa solitudine su tracciati appositamente costruiti per farci prendere confidenza con gli elementi basilari del gioco. Negli allenamenti, dobbiamo raggiungere determinati obiettivi e fermarci in una determinata area cercando di terminare in un tempo accettabile (ci aspettano medaglie d'oro e d'argento, se riusciamo a portare a termine la prova in un tempo minore rispetto a quello di qualificazione). Nella gara contro il tempo dobbiamo cercare di completare il giro dei vari circuiti nel miglior tempo possibile (evitando di farci prendere la mano e... arrampicarci sui soffitti!), mentre la modalità Arcade è l'ideale per rilassarsi dopo una dura giornata di lavoro o di studio.

La cosa divertente di *Rollcage II* è l'immediatezza con cui possiamo padroneggiare i veicoli. Non trattandosi di un gioco di simulazione automobilistica, tutte le difficoltà date dal realismo più spinto sono completamente evitate; possiamo così lanciarci a capofitto nella competizione senza stare a consultare manuali d'istruzioni e senza fare troppa fatica a entrare nella giusta mentalità.

L'EPISODIO PRECEDENTE

Sono molti gli aspetti di *Rollcage Episode II* che sono stati migliorati rispetto al capitolo precedente. Abbiamo a disposizione un numero maggiore di auto, più circuiti su cui imperversare con il nostro mostro a motore e più modalità di gioco tra cui scegliere. A parte tutto ciò, speriamo ardentemente che la pecca che aveva suscitato un bel po' di critiche negative sia stata corretta. stiamo parlando del supporto per la modalità multigiocatore. Non che l'episodio precedente non offrisse la possibilità di giocare in rete, ma la vera difficoltà era data dalla totale mancanza di indicazioni precise in materia da parte della casa di produzione, la Psygnosis. Speriamo che in quest'epoca che vede l'esplosione di Internet gli sviluppatori abbiano un occhio di riguardo verso chi non si accontenta di gareggiare contro il proprio computer!

GMC IN BREVE

Rollcage 2 è
- Un titolo di guerra stradale
- Ben realizzato graficamente
- Facile da giocare

Rollcage 2 non è
- Una simulazione automobilistica
- Il titolo per chi ama la correttezza sportiva
- Un buon esempio per chi deve imparare a guidare



■ Casa Psygnosis ■ Sviluppatore ATD ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 109.000 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 300, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, modem ■ Internet www.psygnosis.com

IN ALTERNATIVA...

Motorhead, Giu 98, **8** — Grafica accattivante per gli amanti della guida spericolata

Powerslide, Feb 99, **7** — Alla guida di mezzi dalle ruote enormi in scenari apocalittici

Il titolo giusto per chi vuole guidare in modo scorretto e non ha nessun problema nell'affrontare gli avversari con le cattive maniere.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: STRATEGIA

STAR TREK ARMADA

È tempo di guerra nella Federazione Unita dei Pianeti: il capitano Picard dovrà scontrarsi con il suo alter-ego assimilato dai Borg.

TRUCCHI IN TEMPO REALE

Premendo il tasto "Invio", come per mandare un messaggio in modalità multigiocatore, durante una normale partita, potremo inserire delle frasi che attiveranno dei veri e propri "trucchi". Eccone alcuni.

Kobayashimaru
Passa alla missione successiva
Showmethemoney
Aumenta il numero delle risorse a nostra disposizione.





L'Impero Klingon alla riscossa: le nostre navi stanno attaccando senza pietà un gruppo di esploratori Borg che hanno osato entrare nel nostro settore.

DATA stellare 53550.0. La Guerra del Dominion è finita e le tre principali potenze del Quadrante Alpha: la Federazione, i Romulani e i Klingon, tornano a occuparsi dei loro interessi e del loro futuro. I Romulani stanno stringendo alleanze segrete vicino ai confini con l'Impero Klingon, il quale è preoccupato di ritornare allo splendore di un tempo, mentre la Federazione deve accorrere in aiuto di molti sistemi disastrati dalla guerra. Lentamente ma inesorabilmente, una forza distruttrice senza precedenti si sta avvicinando al Quadrante, una forza che lascia dietro di sé soltanto distruzione e milioni di voci che gridano all'unisono nella mente del Collettivo. I Borg stanno tornando in forze per un'invasione in massa.

Questa è la trama che fa da spunto a *Star Trek Armada*, l'ultimo gioco Activision su licenza Paramount, ispirato al mondo fantascientifico creato da Gene Roddenberry e che, fino a oggi, conta ben quattro diverse serie televisive e nove pellicole cinematografiche. In questo titolo prenderemo il comando delle quattro forze in gioco (le tre principali potenze del Quadrante Alpha più i Borg) attraverso una serie di missioni tattiche. Potremo provare il brivido di essere al comando di una flotta, capitanata dall'Enterprise-E, di guidare i falchi da guerra Romulani in dissimulazione, di lanciare attacchi repentini e agili con caccia e intercettori Klingon oppure di assimilare completamente un sistema stellare con geometriche navi Borg di ogni tipo, forma e dimensione. Cominceremo, come è facile aspettarsi, proprio dal comando della Federazione. Assumeremo il ruolo di Jean-Luc Picard, Capitano dell'Enterprise-E, e di Worf, Ambasciatore della Federazione e ufficiale della Flotta Stellare. Tutto comincia con l'incredibile arrivo della U.S.S. Premonition ("premonizione", il nome è tutto un programma) nello spazio Federale... un'astronave della Flotta che proviene dal futuro appositamente per avvertire i nostri eroi che i Borg hanno invaso buona parte del Quadrante Alpha e che ormai la Federazione è ridotta a un ammasso di droni collettivi. Soltanto una violazione della Prima Direttiva Temporale (non interferire con il continuum) può salvare la Galassia. Picard non si fa pregare



Una flotta di navi Romulane hanno attivato il dispositivo di dissimulazione e si preparano silenziosamente a un attacco di sorpresa.

"I Borg stanno tornando per un'invasione di massa"



Ecco l'Enterprise-E in tutto il suo splendore in una "normalissima" immagine di gioco. Dietro di lei a sinistra possiamo anche ammirare la bellezza di una stazione stellare Federale.

NEBULOSE PER OGNI EVENIENZA

Nebulosa Metreon
Questa Nebula è caratterizzata da un colore rosso intenso. Rallenta la velocità delle navi e disturba le frequenze degli scudi rendendole vulnerabili. Meglio evitarla in caso di nemici alle spalle.

Nebulosa Radioattiva
Nebula gialla: una permanenza eccessiva in queste nubi di gas radioattivo sparse per la Galassia ucciderà tutto il nostro equipaggio lasciando la nave alla deriva.

Nebulosa Metafasica
Nebula di colore verde acceso. L'unico caso di una nebula che abbia degli effetti positivi. Queste nebulose, infatti, aumentano il ritmo delle riparazioni e rinforzano gli scudi delle navi.

Nebulosa Cerulea
Dal nome si capisce che il colore principale di queste formazioni di gas interstellare è il blu. Le armi speciali delle nostre navi e i dispositivi di dissimulazione verranno disattivati dai suoi effetti.

Mutara Nebula
Le nebule di classe "Mutara" (come nel film "Star Trek II - L'ira di Khan") disattivano i sensori e rallentano moltissimo i motori delle nostre astronavi. Procederemo alla cieca e lentamente.



molto e lancia un'offensiva contro i Borg, salvando una stazione spaziale situata in un punto strategico chiave.

Tutte le azioni vengono gestite grazie a una semplice interfaccia punta e clicca, simile a molti altri titoli di questo genere. Trascinando il cursore sullo schermo potremo selezionare fino a otto navi contemporaneamente, conducendo degli attacchi massicci contro le forze avversarie. Saremo persino in grado di mandare il nostro equipaggio all'arrembaggio, conquistando le astronavi o impadronendoci di relitti malandati, per trasformarli in efficienti unità della nostra flotta.

Dovremo anche costruire delle strutture come basi stellari, cantieri navali, centrali minerarie di dilitio o centri di ricerca scientifici per aggiornare le nostre armi. Le navi inserite nel gioco, comprese tutte le quattro flotte, sono più di trenta. Ma non ci sono soltanto vascelli stellari e strutture: dovremo fare attenzione alla posizione dei vortici iperspaziali, dei buchi neri e di ben cinque tipi di "nebulae", che possono avere effetti più o meno disastrosi sui nostri equipaggi e sui sistemi elettronici delle astronavi.

Accanto a queste particolarità, che attribuiscono al gioco l'atmosfera tipica degli episodi della fortunata serie televisiva, *Armada* non manca di suscitare anche delle perplessità. Sono presenti, infatti, alcuni fastidiosi bachi che sembrano essere sfuggiti agli sviluppatori. Risultano conclamati, inoltre, dei problemi con le schede grafiche Nvidia, inconvenienti che, siamo certi, verranno risolti al più presto dalla Activision, ma che ci fanno pensare a una contromisura un po' tardiva, sopratutto quando un gioco è esposto in bella mostra sullo scaffale del nostro negozio di fiducia.

A parte questi nei, però, combattere tra le stelle con le navi di "Star Trek" risulta un'esperienza divertente e immediata, e anche i capitani meno esperti saranno in grado di destreggiarsi senza grossi problemi tra le insidie della trama principale. I giocatori più navigati potranno trovare questo aspetto un po' deludente, ma è sicuro che verranno ripagati dalle potenzialità della modalità multigiocatore, in cui gli scontri diretti sapranno consolare anche i più agguerriti veterani dello spazio.

Tutto considerato, possiamo definire *Armada* come un tentativo ben riuscito di coniugare gli elementi di maggior successo del genere strategico con una saga intramontabile come quella di Star Trek, incarnando così l'aspetto più spettacolare e battagliero nelle avventure dell'equipaggio della "Next Generation".



GMC IN BREVE

Star Trek Armada è
- **Bello graficamente**
- **Adatto agli amanti di "Star Trek"**
- **Basato su una storia interessante e avvincente**

Star Trek Armada non è
- **Privo di difetti**
- **Difficile per chi conosce il genere**
- **Impegnativo dal punto di vista tattico**

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P200 32 MB RAM 530 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P233 MMX 64 MB RAM 600 MB HD** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.st-armada.com**

IN ALTERNATIVA...

Tiberian Sun, Dic 99, 7
Il seguito di un famosissimo gioco di tattica in tempo reale che ha aperto un genere

Lego Rock Raiders, Gen 00, 7
Uno strano gioco di tattica spaziale che vede come protagonisti giocattoli famosi

Chiunque voglia avvicinarsi al genere strategico potrà trovare in *Star Trek Armada* un valido titolo con cui cimentarsi.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: GESTIONALE FANTASY

MAJESTY

Eroi, elfi ed esattori delle tasse molto poco sotto controllo.



CI SARÀ ANCHE IL TRE PER DUE...

L'edificio più importante di *Majesty* è, senza il minimo dubbio, il Mercato. Oltre a fornire oggetti utili ai nostri eroi (pozioni di guarigione, anelli magici e amuleti del teletrasporto), infatti, il Mercato riceve le carovane provenienti dalle nostre frontiere (purché vengano costruite una o più Stazioni Commerciali) e, soprattutto, è la più affidabile e lucrosa fonte di introiti per i nostri esattori delle tasse. Per questa ragione, cerchiamo di costruirne uno non appena possibile – cioè, appena iniziamo la partita – e facciamo in modo che sia molto vicino al Palazzo o a una Torre delle guardie, per proteggerlo e rendere più breve il tragitto dell'esattore delle tasse.





Dalla schermata del Palazzo potremo costruire e tenere sotto controllo tutti gli edifici e le unità sotto il nostro dominio.





PRIMA di giocarci, *Majesty* farebbe pensare al tipico gioco strategico in tempo reale: possiamo costruire edifici e reclutare truppe, dobbiamo preoccuparci della gestione delle risorse e via dicendo. C'è addirittura la classica barretta dell'energia sotto le unità! Ciò nonostante, se provassimo a giocarci come se si trattasse di un tipico strategico in tempo reale, ci troveremmo di fronte a un grosso problema: le nostre unità non seguono i nostri ordini. Anzi, in realtà non possiamo proprio dare ordini alle nostre unità. Per essere più precisi, non possiamo neanche selezionarle – perché *Majesty* non è assolutamente un titolo strategico. Il concetto alla base di questo gioco è piuttosto quello che abbiamo trovato nei giochi in stile *Sim*-qualcosa: abbiamo il potere di influenzare e modificare direttamente il mondo, ma non le creature che lo abitano.

Una volta iniziata una partita, ci troveremo di fronte a una schermata dalla quale potremo selezionare una delle missioni (o "quest") disponibili. Mancando un tutorial vero e proprio, ci converrà selezionare una missione con livello di difficoltà Principiante ("beginner"), che ci permetterà di prendere dimestichezza con il sistema grazie a dei piccoli messaggi che ci suggeriscono quello che dobbiamo fare. Una volta scelta una missione, riceveremo una breve descrizione della situazione e un elenco degli obbiettivi da raggiungere – solitamente, si tratterà di distruggere uno o più edifici, o guadagnare un certo quantitativo di denaro, magari entro un certo tempo.

La schermata di gioco di *Majesty* si divide in due parti principali: nella finestra principale vedremo svolgersi l'azione, mentre nella finestra laterale avremo accesso a tutte le informazioni e ai comandi necessari per interagire con il gioco. È da qui, per esempio, che possiamo decidere quali edifici costruire o, una volta che li abbiamo costruiti,

> **"*Majesty* non è assolutamente un titolo strategico"**

come migliorarli e utilizzarli. Sempre da qui, inoltre, possiamo reclutare gli eroi – le unità che combatteranno ed esploreranno per noi. Non potendo dare loro ordini diretti, *Majesty* ci offre un mezzo piuttosto elegante per convincerli comunque a fare quello che vogliamo, grazie al sistema delle "taglie". Potremo infatti destinare una ricompensa per chi porterà a termine un certo compito, che si tratti di esplorare una zona oscura della

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Majesty* sul nostro computer.

■ Sistema **Pentium 233, 64 MB RAM**



VERDETTO: Il gioco va più che bene, senza nessuno scatto o rallentamento.

■ Sistema **Pentium II 350, 128 MB RAM**



VERDETTO: Con questa macchina potremo anche fare il server senza problemi.

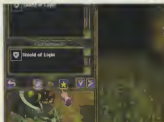
UNA PARTITINA VELOCE

Oltre alla modalità di gioco standard, basata sulle missioni, *Majesty* offre anche la possibilità di giocare missioni create da noi. Volendo, potremo specificare le condizioni iniziali sia delle nostre forze che degli avversari, il tipo di mappa e le condizioni di vittoria; in alternativa, potremo semplicemente decidere un livello di difficoltà e lasciare che sia il computer a generare casualmente la missione.









Man mano che distruggiamo un edificio, ne vedremo cambiare l'aspetto.







mappa, di uccidere un mostro o distruggere un edificio. Naturalmente, a seconda dell'entità della ricompensa ci saranno più o meno eroi disposti a intraprendere la missione, per cui dovremo cercare di valutare attentamente le nostre disponibilità e l'urgenza della missione.

In realtà, però, le taglie non sono sempre necessarie: i programmatori hanno fatto davvero un buon lavoro, e spesso troveremo che gli eroi esplorano la mappa anche senza nostri suggerimenti, alla ricerca di avventura e denaro da spendere nei negozi che (lucrosamente) rendiamo loro disponibili. Infatti, buona parte degli edifici che possiamo costruire offre qualche servizio agli eroi in visita – si va dalle pozioni e amuleti in vendita al mercato, alle armi magiche provvista dalla Gilda dei Maghi, alle armi avvelenate della Gilda dei Ladri e via dicendo. Oltre a migliorare le loro possibilità, in questo modo gli eroi aiutano anche le nostre finanze: una parte dei soldi che spendono verrà infatti raccolta sotto forma di tasse grazie agli esattori che circolano per il paese.

Sebbene gli eroi facciano il loro dovere con notevole entusiasmo, a volte capita comunque che si renda necessario un nostro intervento diretto o quasi. Potremo dunque utilizzare (dietro pagamento) uno degli incantesimi che ci offrono la Gilda dei Maghi e i vari Templi – si va dai Fulmini, alla Pelle di Pietra, agli incantesimi di Guarigione e molti altri.

In conclusione, *Majesty* è un gioco carino e ben fatto, sia in termini di contenuti che come presentazione – la grafica, sebbene non sia tridimensionale o altro, è comunque gradevole e ben riuscita, così come il sonoro. L'unico tratto che non ci ha convinto completamente è la struttura delle missioni, un po' troppo ripetitive – probabilmente non ci vorrà molto perché distruggere tutti i nemici o recuperare una certa quantità di denaro ci venga a noia.



Gli incantesimi della Gilda dei Maghi sono utilissimi – peccato che costino tanto!



GIOCHIAMO ASSIEME

Come ogni gioco che si rispetti, anche *Majesty* offre la possibilità fare partite in multigiocatore, sia via rete locale che via Internet, grazie alla Microsoft Gaming Zone (http://www.zone.com). L'aspetto curioso della modalità multigiocatore, comunque, è che l'impostazione standard preveda la collaborazione tra i giocatori: i nostri eroi useranno i loro edifici e viceversa. Naturalmente, nulla ci vieta di comportarci in modo aggressivo...

IN ITALIANO!

Per fortuna, il manuale di *Majesty* è in italiano (ma il gioco no, ahinoi).

GMC IN BREVE

Majesty è
- Gradevole
- Rilassante
- Piano di cliché

Majesty non è:
- Strategico
- Troppo impegnativo
- Sempre vario

■ Casa Hasbro ■ Sviluppatore Cyberlore ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P166 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato P233 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore LAN, modem, Internet ■ Internet www.cyberlore.com

Un buon gioco per chi vuole staccarsi dal "quadretto di selezione" delle unità. Se solo gli obbiettivi delle missioni fossero più vari...

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

Settlers III, Gen 99, 7 — Pacifista e molto più "carino". Ottima la gestione risorse

Heroes of Might And Magic III, Mag 99, 8 — Molto più strategico, però abbastanza simile

GENERE: STRATEGICO

RISING SUN

Da Pearl Harbor alla conquista del Giappone: la guerra per il Pacifico rivive sui nostri schermi.



Ci apprestiamo a sbarcare; nella campagna per l'invasione del Giappone. Il numero di truppe non è certo limitato...

Questa è la visuale che entro breve finiremo per apprezzare di più.

LA SOTTILE LINEA ROSSA

Un particolare a cui bisogna fare attenzione è la posizione dei nostri mezzi, durante la fase di spiegamento nelle campagne. Infatti, alcuni tipi di terreno come la giungla (ma escludendo la "light jungle", che ricopre quasi tutta la mappa!) bloccano completamente qualsiasi mezzo e impediscono alle nostre preziosa artiglieria di fare il proprio lavoro. Anche in *East Front II* e in *West Front* era possibile incontrare terreni che i nostri mezzi non potevano attraversare, ma erano piuttosto rari. La stessa attenzione dovremo prestarla durante gli sbarchi, visto che le barriere coralline non possono essere attraversate se non da un tipo particolare di mezzo da sbarco. Insomma, pur essendo un gioco da meditazione, *Rising Sun* non perdona le distrazioni.

GMC IN BREVE

Rising Sun è:
- **Una simulazione curata**
- **Un gioco di lunga durata**
- **Solo per gli appassionati del genere**

Rising Sun non è:
- **Un prodotto innovativo**
- **Un gioco che si basa sulla grafica**
- **Un prodigio di velocità e azione**

QUESTO è certamente un gioco un po' speciale, visto che è un prodotto dedicato a un pubblico perlomeno molto specifico. In altri termini, se cerchiamo effetti speciali o sonori da rimanere ipnotizzati, oppure una grafica da estasi, con un azione se non frenetica almeno costante, allora *Rising Sun*, l'ultimo arrivato nella Campaign Series della Talonsoft, non fa assolutamente al caso nostro. Se invece stiamo cercando una simulazione degli scontri che hanno caratterizzato il Pacifico tra il 1941 e il 1945, con fedeltà ai particolari e un'approfondita ricerca storica, allora possiamo prelevare *Rising Sun* dallo scaffale e prepararci a lunghe e soddisfacenti ore di divertimento.



La visuale più ravvicinata ci offre dei buoni particolari, ma rallenta ulteriormente il gioco.

Teniamo presente che ben difficilmente ci potranno essere vie di mezzo, quindi è bene sottolineare che questo gioco è stato pensato per tutti quei giocatori che pensano ancora con nostalgia alle gigantesche mappe di carta e alle innumerevoli pedine dei giochi di guerra da tavolo. *Rising Sun*, infatti, come i suoi fratelli *West Front* e *East Front II*, non è altro che la versione su computer

"Non si può certo dire che il gioco colpisca per la grafica..."

di questo genere di giochi. Nello specifico, il nuovo prodotto della Talonsoft è un gioco di strategia a turni, ambientato durante la guerra del Pacifico. Noi potremo controllare unità americane, giapponesi o inglesi in numerosi scenari, oppure potremo giocare direttamente una delle campagne o anche misurarci in rete con altri appassionati e, infine, creare nuove mappe grazie all'editor di scenari incluso

nel gioco. Insomma, ci viene offerta una vasta gamma di opzioni a garanzia di una longevità decisamente fuori dal comune. Come gli altri giochi della stessa serie, l'interfaccia non è particolarmente complicata e, grazie anche alla tastiera, non sarà troppo difficile padroneggiare il vasto numero di comandi a nostra disposizione. Inoltre, il gioco ci offre una serie di missioni di addestramento e un file di istruzioni per poter incominciare a giocare subito. Sinceramente, non si può dire che *Rising Sun* colpisca per la grafica, e l'idea di inserire degli effetti speciali, peraltro di nessuna utilità (animazioni per le truppe o i mezzi in movimento), lascia piuttosto perplessi, visto che riduce ulteriormente la velocità del gioco. Inoltre, la visuale più ravvicinata impedisce di muoversi rapidamente e non fornisce la necessaria visione di insieme.

Questo difetto ci obbliga praticamente a giocare con una visuale dall'alto, a tutto svantaggio della già poco spettacolare grafica. Del resto i giochi di guerra impegnati tendono a ignorare il fattore cosmetico, e *Rising Sun* è appunto un gioco di guerra impegnato.



■ Casa Talonsoft ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 79900 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, 115 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 400, 32 MB RAM, 500 MB HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet, posta elettronica ■ Internet www.talonsoft.com

Un gioco ben fatto e ricercato, graficamente poco esaltante e destinato ai soli appassionati del genere strategico rigoroso.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

East Front II Ago 99, 6 — Il fratello più vecchio di qualche mese, ambientato sul fronte orientale

Close Combat III Mar 99, 7 — Un alternativa in tempo reale per un azione più eccitante

GENERE: SPARATUTTO

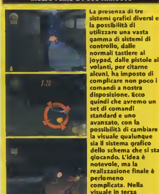
DIE HARD TRILOGY 2

Canottiera e pistola contro orde di terroristi a Las Vegas: non sarà una mano facile per John McClane.



Il signor John McClane ha un'idea molto personale sull'affollamento nei bagni.

MOLTO FUMO E POCO ARROSTO

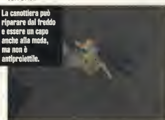


La presenza di tre sistemi grafici diversi e la possibilità di utilizzare una vasta gamma di sistemi di controllo, dalle normali tastiere ai joypad, dalle pistole ai volanti, per citarne alcuni, ha imposto di complicare non poco i comandi a nostra disposizione. Ecco quindi che avremo un set di comandi standard e uno avanzato, con la possibilità di cambiare la visuale qualunque sia il sistema grafico dello schema che si sta giocando. L'idea è notevole, ma la realizzazione finale è perlomeno complicata. Nella visuale in terza persona per esempio, il mouse muove le telecamere mentre è con la tastiera che muoviamo il personaggio. Il risultato è che mirare e colpire qualsiasi cosa è piuttosto difficile, mentre la concentrazione richiesta ci priva anche della poca tensione presente.

UN ATTORE PER TUTTE LE STAGIONI...

Se Bruce Willis ha prestato il volto al personaggio di John McClane, quest'ultimo ha contribuito non poco alla fama dell'attore. Infatti, fino alla nascita dell'eroe in canottiera, erano state solo sei le apparizioni sul grande schermo di Bruce Willis, mentre, con il grande successo di "Die Hard", questo numero è cresciuto non poco e ha ormai superato abbondantement e la trentina. Una panoramica per nulla completa dei film più famosi non può non comprendere "Pulp Fiction", le due puntate successive di "Die Hard", "L'Esercito delle Dodici Scimmie", "Il Quinto Elemento", "Armageddon" e "Sesto senso". Insomma, aveva proprio ragione la nonna a parlare sempre bene della canottiera.

TEMPO fa gli eroi indossavano armature scintillanti, ma i tempi cambiano e così la prima apparizione di John McClane era caratterizzata da una canottiera e da una pistola. Interpretato da Bruce Willis, il nostro eroe si distingueva per una mira infallibile, la battuta pronta e una certa propensione per le esplosioni. Con queste indubbie qualità, il passo dal grande schermo al computer è stato breve e con *Die Hard Trilogy 2* abbiamo la possibilità di indossare la famosa canottiera, molto più comoda di un'armatura, e di sfoderare la fidata pistola, a sua volta molto più letale della spada. Nello specifico, dovremo prima risolvere un'evasione, per poi passare a insegnare le buone maniere a un nutrito gruppo di terroristi.



La canottiera può riparare dal freddo e essere un capo anche alla moda, ma non è antiproiettile.

Il punto di forza del gioco dovrebbe essere dato dal fatto che in realtà si tratta di tre giochi veri e propri. Infatti, inizialmente prenderemo i panni di John McClane in una classica avventura in 3D con una visuale in terza persona, per poi passare a uno sparatutto in stile arcade e, infine, concludere con l'ebbrezza della guida sportiva. Se comunque vorremo esercitarci in uno stile specifico, potremo accedere direttamente agli schermi che ci interessano.

"Il gioco non riesce a trasmettere le giuste emozioni"

Il problema è che spesso i giochi molto ambiziosi ottengono risultati pratici decisamente inferiori a realizzazioni nate con minori pretese. Purtroppo questo è anche il caso di *Die Hard Trilogy 2*. Le difficoltà incominciano con l'interfaccia che non solo è complicata, ma anche poco efficace. Più in generale, il gioco non riesce a trasmettere le giuste emozioni e a tenere alta la tensione, qualunque sia la visuale adottata. Infatti, nella terza persona sembra di essere in un film dell'orrore, con, al posto degli zombi, delle guardie e dei carcerati, che ovviamente non fanno lo stesso effetto di un non-morto. Negli schermi in stile arcade, invece, il fatto di sparare praticamente a tutto quello che si muove, risulta noioso dopo brevissimo tempo, mentre nelle parti dedicate alla guida, forse le più riuscite, non c'è molto da fare se non tentare di speronare le poche auto guidate dai nostri nemici.



Se la grafica non è poi riuscita male, il sonoro invece, lascia piuttosto freddi, con una colonna sonora in particolare, che non ha nulla a che vedere con quello che ci si aspetterebbe da John McClane. Insomma, *Die Hard Trilogy 2* lascia confusi, con lo stesso spiacevole gusto in bocca di un piatto male assortito. Però certamente non è da escludere che a qualcuno piaccia il cioccolato accompagnato da cetrioli sotto aceto.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

DHT2 è:
- Un gioco nato da una buona idea
- Un progetto troppo ambizioso
- Caratterizzato da un'interfaccia complicata

DHT2 non è:
- Un gioco che ci terrà incollati alla sedia
- Un tentativo ben riuscito
- Destinato a lasciare il segno

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Fox Interactive** ■ Distributore **CTO** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P200 MMX, 32 MB RAM 150 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 350, 64 MB RAM, Scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.foxinteractive.com**

IN ALTERNATIVA...

Urban Chaos, Feb 00, 7
Pur con qualche pecca, questo gioco ha saputo conquistarsi i suoi ammiratori

I. Jones e la Macchina Infernale, Nat 99, 8
Un gioco meno violento, ma sicuramente meglio riuscito

***Die Hard Trilogy 2* nasce da una buona idea, forse troppo ambiziosa, che avrebbe però richiesto più cura nella realizzazione.**

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	4
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

5

GENERE: PIATTAFORME

CROC 2



I piccoli Gobbos sono ancora in pericolo. Chi li salverà un'altra volta? Un coccodrillo coraggioso!



Siamo riusciti a prendere tutti e cinque i diamanti colorati: adesso inizia lo spettacolo!





A FARE LA SPESA

In ogni villaggio, troveremo sempre un negozio gestito dal nostro amico Pete. Qui dentro potremo spendere i diamanti collezionati nei vari livelli che siamo stati capaci di portare a termine. In alcuni situazioni, ci capiterà di vedere delle strane piattaforme con un disegno circolare colorato d'azzurro, di viola o di verde. In questi casi (e solo in questi, attenzione!) potremo usere una delle gomme seltatrici acquistabili da Pete. Per finire il livello, non è sempre necessario usare le gomme, ma spesso è molto utile! Altro oggetto da comprare se abbiamo abbastanza diamanti, è il contenitore dei cuori: oltre a ricaricarci, ci permette di guadagnare un cuore supplementare ed essere più preparati alle nostre future avventure.

LA trama di *Croc 2* non è proprio un monumento all'originalità: il mondo dei Gobbos, delle piccole e simpatiche palle di pelo con occhi enormi e gambe corte, è minacciato. I Dantinis hanno rievocato Baron e si preparano a mettere a soqquadro i villaggi dei Gobbos con le loro malefiche opere. Il piccolo Croc, ovviamente, non si può certo tirare indietro e deve iniziare a lottare per salvarli. Il nostro compito, quindi, sarà quello di guidare Croc in un mondo tridimensionale attraverso salti e peripezie d'ogni genere per cercare di portare a termine tutti i livelli d'ogni villaggio. La nostra sfida si svolgerà, infatti, attraverso il mondo dei Gobbos, attaccato dai Dantinis, e ciascun villaggio sarà suddiviso in più parti da terminare singolarmente. La vera sfida, però, non sarà solo quella di finire i livelli, ma anche quella di scoprire le molte aree segrete sparse un po' dappertutto, anche grazie ad alcune trovate davvero interessanti.



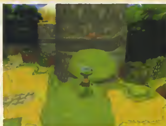
L'eroico Croc, durante tutto il gioco, potrà trovare sulla sua strada alcuni negozi, gestiti da Pete, dove potrà comprare alcuni gadget davvero incredibili. Primi fra tutti le gomme saltellanti, di tre diversi tipi (a seconda del colore) o i vitali contenitore del cuore. Per comprare tutti questi oggetti, dovremo collezionare i diamanti semplici e quelli colorati. Se riusciremo, in uno stesso livello, a prendere tutte e cinque le gemme colorate, ci guadagneremo una coppa d'oro e potremo accedere a un mini livello supplementare. Ogni zona, ovviamente, avrà sempre un diverso finale. Ci capiterà di dover rincorre un ladro d'uccelli o un corvaccio che si è preso il nostro pranzo e, perfino, rincorrere un treno in fuga! Il nostro compito principale sarà quello di riuscire a superare tutti gli ostacoli, senza aver paura dei molti mostri e delle situazioni sempre più assurde con cui dovremo misurarci.

Per riuscire ad abbattere tutti i nostri avversari, nella maggior parte dei casi, basterà sfruttare o il salto con il botto o il colpo di coda del nostro piccolo amico. Durante il livello, oltretutto, dovremo essere in grado di superare le numerose piattaforme instabili o i ponti costellati d'insidie d'ogni tipo. Suonando i vari gong sparsi per ciascun livello, però, potremo sempre ripartire, in caso di nostra prematura scomparsa, dall'ultimo azionato, tranne nel caso in cui avremo già perso tutti i nostri cuori-vita. In questo caso ci toccherà ripetere il livello dall'inizio: una vera tragedia!

Ma non solo: ci saranno alcuni livelli dove dovremo davvero mettere a dura prova le nostre più disparate abilità o alla guida di un go-kart o volando a bordo di un aliante! Il gioco è ideato un po' alla maniera delle scatole cinesi: appena pensiamo di aver raggiunto la più centrale, scopriamo che ne dobbiamo superare un'altra e un'altra ancora dopo. Questo sistema e l'alternanza dei livelli, sempre abbastanza diversificati e vari, ci consentiranno di variare il nostro divertimento, non fossilizzandoci troppo su uno stesso schema. La possibilità, poi, di poter accantonare, (almeno momentaneamente!), un livello


Abbiamo appena utilizzato la gomma saltatrice verde: prepariamoci a volare molto in alto!





REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Croc 2* sul nostro computer.

■ Sistema **Pentium 200, nessuna scheda acceleratrice**



VERDETTO: Perdiamo un sacco di dettagli e di fluidità, ma *Croc 2* resta giocabile.

■ Sistema **Pentium II 300, scheda acceleratrice Direct3D**



VERDETTO: Perfetto. Possiamo divertirci giocando al massimo del dettaglio possibile!


Con il binocolo potremo tenere d'occhio la situazione e scegliere una tattica d'attacco migliore!

SEMPRE PIU' LARA

Già dal primo episodio di *Croc – Legend of the Gobbos*, abbiamo avuto modo di notare strane somiglianze del piccolo Croc con l'eroina della saga di *Tomb Raider*. In questo episodio, questa curiosa attinensa si nota ancora. Oltra allo zainetto e all'andatura, il piccolo coccodrillo imita la bella Lara in più di un tipo di movimento. Croc si arrampica sulle pareti orizzontali e scorre lateralmente sui cigli dei burroni. E non solo: riesce anche a imitara i trapezisti del circo appendendosi come un salame alle grate delle passatoie.

particolarmente ostico per cercare di superare gli altri, presenti nello stesso villaggio, ci permetterà di divertirci parecchio, senza dover impazzire su uno schema in particolare. Per non sfatare un'altra regola sacra dei giochi a piattaforme, alla fine di alcuni livelli, troveremo ad aspettarci, ovviamente, il boss di fine livello. In questo caso la fantasia degli sviluppatori si è sbizzarrita e ci troveremo di fronte un personaggio sempre diverso, come un polipo appassionato di bombe o un vecchio pirata fantasma e la sua ciurma di scheletri. *Croc 2*, a conti fatti, non delude assolutamente nella varietà di situazioni e personaggi che ci propone. Lo stile grafico 3D con telecamera mobile, all'inizio, sarà un po' difficile da seguire, ma in pochi minuti diventeremo abili e sicuri nei movimenti.

L'ambiente è stato abbellito con tutti i più comuni effetti grafici, ma il gioco rimane comunque godibile anche per chi non possiede una scheda 3D, grazie alla buona resa della versione non accelerata. Il vero punto di forza del gioco, però, è nella immediatezza e nella distribuzione degli ostacoli. Il sistema di comando, gestibile tramite tastiera e joypad, del personaggio è ridotto al minimo essenziale e ci permette di comprendere, fin da subito, come e quando utilizzare gli oggetti o il tipo di missione che dobbiamo affrontare. Le nostre avventure, oltre a essere sempre leggermente diverse da quelle appena terminate, non saranno né mai troppo semplici né mai troppo difficili: centrare il giusto equilibrio, in questi casi, è un obbiettivo che spesso viene tralasciato, puntando più su altri aspetti. A nostro parere, invece, è di primaria importanza perché ci permette di valutare la vera e propria qualità del gioco e, di conseguenza, la sua longevità. Grazie ai molti sotto-livelli, potremo anche rigiocare *Croc 2* a distanza di tempo, senza nessun problema, e divertirci come la prima volta!

"Ci capiterà di guidare un go-kart o un aliante"

PIATTAFORME E SPORT ESTREMI

In *Croc 2*, dovremo essere bravi non solo a saltare da una piattaforma sospesa all'altra, ma anche a improvvisarci acrobati o appassionati di sport estremi. In più di una occasione, potremo dover "guidare" l'enorme testa di un pupazzo di neve fino al corpo che l'ha persa, o vincere una gara di velocità a bordo di un motoscafo, per salvare uno dei nostri amici Gobbos. L'impresa più avventurosa sarà quella del volo: a bordo di un aliante salveremo i Gobbos appesi per una liana in un canyon. Davvero pericoloso, ma molto divertente!







GMC IN BREVE

Croc 2 è:
- Semplice da iniziare
- Vario
- Impegnativo da finire

Croc 2 non è:
- Originale
- Peggio né meglio dei suoi avversari
- Lara Croft con le scaglie e la coda

■ Casa **Fox Interactive** ■ Sviluppatore **Argonaut** ■ Distributore **CTO** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 32 MB HD** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 300, 64 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D, Glide** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.foxinteractive.com**

IN ALTERNATIVA...

Tonic Trouble, Dic 99 **8**
Divertente e vario, ottimo gioco di piattaforme per tutti i giocatori

Rayman 2 – The Great Escape, Dic 99, **8**
Il seguito del primo *Rayman* non delude affatto le aspettative. Da provare

***Croc 2* è molto divertente, ma non riesce a spazzare via gli altri avversari. È comunque consigliato a tutti gli amanti del genere.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: GIOCO DI RUOLO ON-LINE

ASHERON'S CALL

Si spalancano le porte per il mondo di Dereth. Impossibile resistere alla tentazione di diventare degli eroi!

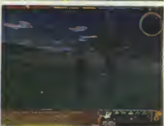


Esplorare gli angoli più remoti della terra di Dereth significherà mettere alla prova i limiti delle nostre capacità.









GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LO spirito del gioco di ruolo è racchiuso in una frase: "Facciamo che io ero...". Quante volte, nei giochi tra bambini, questa bizzarra espressione ci ha aperto le porte di un universo fantastico, magari ispirato a qualche serial televisivo o cartone animato di successo. Bastava pronunciare le parole magiche e una banda scatenata di ragazzini si trasformava in un pugno di eroi, mentre il giardinetto sotto casa diventava il mondo da salvare. Cambiano i tempi, il terreno di gioco si sposta tra circuiti integrati e chip al silicio, ma il significato di quelle parole non sbiadisce e, questa volta, il continente in pericolo c'è davvero. Naturalmente, non si trova sulle cartine geografiche (che gioco sarebbe, altrimenti!), almeno non su quelle della nostra terra; nondimeno, come l'Isola che non c'è, è circondato da un oceano sterminato ed è raggiungibile solo navigando nel più avventuroso dei mari quello della Rete. Il suo nome è Dereth.

Lo scintillante CD-ROM di *Asheron's Call* è la chiave d'accesso alle insidie e ai misteri di questa gigantesca isola, abitata da intrepidi umani e terribili mostri, in cui le gesta memorabili saranno il nostro pane quotidiano. Come ogni incantesimo che si rispetti, però, la magia del gioco richiede più componenti e così, accanto al contenuto della scatola, per essere trasportati nei suoi reami incantati necessiteremo di una connessione a Internet, magari di quelle un po' veloci. Se per giocare bene ad *Asheron's Call* non sarà necessario un computer dell'ultima generazione, l'abbonamento alla Rete sarà indispensabile, visto che tutta l'azione, dall'addestramento del nostro personaggio fino alle sue più spericolate avventure, si svolgerà all'interno di uno dei sei server messi a disposizione dalla Gaming Zone di Microsoft. Ogni server sarà infatti un mondo, o meglio lo stesso mondo, all'interno del quale potremo dar vita al nostro eroico alter ego. In pratica, niente Internet niente partita e, una volta stabilita una connessione, dovremo assicurarci che sia abbastanza rapida, perché pochi secondi di ritardo durante un combattimento potranno fare la differenza tra la vita e la morte del personaggio che avremo deciso di impersonare. D'altronde ogni gioco ha le sue regole, scritte o meno, e il problema della linea intasata sarà l'unico vero



L'isola di Dereth in tutto il suo splendore.

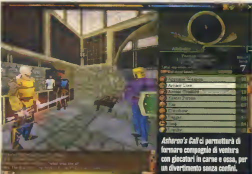
TREMILA BUONE RAGIONI

Tremila dollari, da oggi, hanno un nuovo aspetto. Tanti sono infatti i bigliettoni verdi serviti a un'acquirente per aggiudicarsi, nel corso di un'asta su Internet, un personaggio di *Asheron's Call*. L'eroe virtuale in questione è un arciere di 66° livello di nome Kymil Nimeson, in gioco sul server di Frostfell. Al momento della vendita, Kymil era il personaggio di più alto livello disponibile sui server del gioco. Notizie di questo genere si commentano da sole, a noi non resta che sottolineare il fatto che il divertimento e l'esperienza non hanno prezzo.



QUESTIONE DI VITA O DI MORTE

Nel gergo dei giochi di ruolo on-line, i personaggi che uccidono gli eroi controllati da altri giocatori vengono denominati PK (acronimo per Player Killer, cioè uccisori di giocatori). In *Asheron's Call*, questa pratica non è molto diffusa, ma se vogliamo provare l'aspetto più oscuro del gioco, non dobbiamo fare altro che scegliere di connetterci al mondo di Darktide, dove gli ammazzamenti tra personaggi sono la norma. Sugli altri server sarà molto difficile uccidersi a vicenda, ma non impossibile. Tra le tante Quest a disposizione, ce ne sarà infatti una che ci permetterà di diventare degli spietati Player Killer. Una volta intrapresa questa strada però, tornare sui nostri passi sarà consentito solo intraprendendo una cerca ancora più ardua e pericolosa.



***Asheron's Call* ci permetterà di formare compagnie di ventura con giocatori in carne e ossa, per un divertimento senza confini.**







grosso inconveniente a cui dovremo fare fronte. Per il resto, infatti, *Asheron's Call* si dimostra molto versatile e facile da apprendere.

Il primo passo da intraprendere sarà quello di creare il nostro personaggio, sintesi delle ambizioni e delle fantasie che potranno prendere corpo con le ore di gioco. Avremo la possibilità di scegliere tra tre principali gruppi etnici, ognuno con differenti culture che ne hanno influenzato le capacità basilari. Una volta deciso se impersonare un fiero Aluvian, un meditabondo Gharu'ndim oppure un disciplinato Sho, saremo in grado di definirne nei dettagli l'aspetto, l'abbigliamento, il nome, nonché, naturalmente, la professione. A questo punto, la nostra immaginazione si sarà già messa in moto, dipingendo il nostro protagonista come uno scaltro ladruncolo, o come il migliore spadaccino di tutta l'isola di Dereth oppure come uno stregone in combutta con demoni e creature ultraterrene. Nulla di più corretto, infatti saranno queste e altre "onorevoli professioni" a offrirci da subito la possibilità di accumulare tesori ed esperienza.

"Niente Internet, niente partita"

Avremo la possibilità di scegliere tra sette differenti professioni, che ci offriranno, almeno per iniziare, altrettante tipologie di avventurieri, caratterizzati da abilità e attributi peculiari. A esempio, un guerriero sarà molto forte e veloce, ma decisamente scarso per quanto riguarda le potenzialità magiche, per cavarsela contro giganti e altri mostri dovrà contare sulla potenza dei suoi muscoli e sull'efficacia delle armi. Un mago, invece, sarà quasi sempre costretto a rimanere in disparte durante un corpo a corpo, col rischio di morire per un semplice colpo di spada, bersagliando però i nemici con spettacolari incantesimi. Il vagabondo, infine, potrà risultare poco efficace in combattimento, ma fondamentale all'interno di un covo di mostri pieno di porte chiuse a chiave. Non mancheranno certo le variazioni sul tema, come stregoni in grado di incantare oggetti e curare le ferite, oppure guerrieri dall'occhio di falco e capaci di maneggiare l'arco meglio di Robin Hood. All'inizio, sarà quindi sufficiente scegliere tra le classi di avventurieri disponibili e modificarne qualche aspetto, secondo le nostre preferenze, con la certezza che, una volta in gioco, ogni personaggio sarà differente dall'altro. Col passare del tempo, invece, è probabile che il nostro stile di gioco ci spinga a voler elaborare un eroe ancora più versatile. A quel punto, non dovremo far altro che scegliere l'opzione di personaggio "custom", che ci consentirà di definire tutte le abilità del nostro protagonista.



Niente di meglio di una spada incantata per affrontare l'orrenda stirpe dei draghi.

UN PIZZICO DI MAGIA

Il sistema magico di *Asheron's Call* è molto vario e la ricerca di nuovi incantesimi sarà uno degli aspetti più intriganti delle nostre partite. Innanzi tutto esistono quattro ordini di magia, che ci permetteranno di creare incantesimi di attacco, di protezione, di incantare oggetti e di conferire abilità straordinarie agli esseri viventi. Ogni magia è composta da più componenti materiali che, mischiati tra loro nella giusta sequenza, permettono all'energia arcana di produrre i propri effetti spettacolari. Le strade per trovare le corrette combinazioni sono molte, ma la via maestra è una sola, ovvero, tentare continuamente. Non dimentichiamo inoltre, che in Dereth l'energia magica è limitata e che più persone utilizzano lo stesso incantesimo, meno questo risulterà potente.

Ecco come creare un incantesimo:

Vogliamo plasmare una magia che ci permetta di ottenere un proiettile di acido da lanciare contro i nostri avversari.



1 **Scegliamo l'icona che dà accesso al bagaglio magico del nostro personaggio e selezioniamo la dicitura Create Spell**



2 **Spostiamo i componenti all'interno delle caselle della Formula, nel seguente ordine: Lead Scarab, Hawthorn, Powered Onyx, Brimstone, Birch Talisman**



3 **Entriamo in modalità offensiva, selezioniamo un bersaglio qualsiasi e premiamo il pulsante Test**



4 **Se i nostri requisiti ce lo permettono e abbiamo seguito le istruzioni alla lettera l'incantesimo desiderato apparirà sul nostro libro delle magie.**



Stregonerie, caverne zeppe di insidie e tesori luccicanti, ogni giorno su Dereth è un giorno da ricordare.

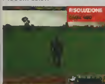
Come è facile intuire, la creazione del personaggio è una delle fasi più divertenti e anche più delicate di un gioco in cui non esisterà una vera e propria trama e in cui nessuno ci dirà cosa fare e quando farlo. Il consiglio più efficace, in questo caso, è quello di non perdere mai di vista l'equilibrio del personaggio e dedicare qualche minuto per comprendere al meglio il meccanismo che regola il progresso delle abilità. Generalmente, infatti, l'eccessiva specializzazione in una capacità o in una caratteristica non si rivelerà mai efficace.

Ma il tempo corre, la bolletta telefonica aumenta e il desiderio di calcare gli impervi sentieri di *Asheron's Call* si farà sempre più irresistibile. Le nostre peripezie potranno iniziare in una qualsiasi delle città di partenza, in cui si specchieranno le culture che le hanno prodotte. Dalle arabeggianti oasi nei deserti dei Gharu'ndim, dalle pagode delle terre dei Shu, dai borghi medievali edificati dagli Aluvian, si dipartiranno strade che ci condurranno ai quattro angoli di Dereth. Città e villaggi ci offriranno punti di ristoro, botteghe dove acquistare oggetti e armature, ma saranno solo l'inizio del nostro viaggio, o una tappa nel nostro destino. Per alcuni, il fato prepara una corona, per altri un'oscura morte in un buio cunicolo, ma l'aspetto più entusiasmante consiste nel fatto che, con l'esclusione degli abitanti ben riconoscibili e dei mostri, tutti i personaggi che incontreremo nei nostri viaggi saranno persone come noi, con la nostra stessa voglia di giocare, seduti di fronte a uno schermo a un oceano di distanza da casa nostra come al piano sottostante il nostro appartamento. Con alcuni di questi giocatori potremo decidere di percorrere un tratto di strada, con altri solo scambiare quattro chiacchiere. Soprattutto nelle prime ore, le nostre abilità saranno limitate e difficilmente riusciremo a resistere a uno scontro. Aggregarsi a qualcuno che ci insegni cosa fare e offrirsi mutuo soccorso sarà, quindi, una necessità. Col tempo, però, andare in gruppo alla caccia di tesori potrà diventare un piacere. In ogni momento saremo in grado, quindi, di formare una "compagnia", una specie di società a breve termine in cui i punti esperienza ricavati dalle avventure, fondamentali per accrescere le nostre caratteristiche, potranno essere ottimizzati dal gruppo. Un'altra grande trovata di *Asheron's Call* risiede nel sistema sociale. Come avveniva nel medioevo, infatti, il gioco ci offre la possibilità di stringere alleanza e giurare fedeltà ad altri personaggi giocanti, generalmente molto più potenti di noi, in cambio di aiuto e protezione dalle insidie. Diventando vassalli, offriremo al nostro signore la possibilità di accumulare punti in

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Asheron's Call* con il nostro computer.

■ Sistema **P200, 32 MB RAM, Modem 33.6K**



VERDETTO: Un *Asheron's Call* ridotto ai minimi termini è giocabile anche con i computer meno potenti.

■ Sistema **PII 400, 128 MB RAM, GeForce 256, Modem 56K**



VERDETTO: L'aspetto gradevole non pregiudica eccessivamente la velocità della connessione.



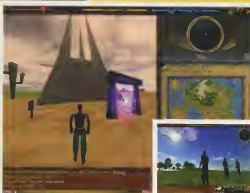
La grafica di Asheron's Call potrà essere un po' essenziale, ma non mancano i momenti spettacolari.

UNA RETE PIENA DI CONSIGLI

Parte del divertimento in *Asheron's Call* consiste nello scoprire il mondo di Dereth passo per passo, imparando dai propri errori come ottimizzare il personaggio. Questa pratica può risultare però molto costosa, sia in termini di tempo che, ahinoi, di denaro. Una buona tecnica per risparmiare qualche soldino e alcune delusioni consiste nell'apprendere da chi ha giocato (tanto) prima di noi. Internet offre parecchie possibilità per imparare i trucchi del mestiere, grazie alla vasta comunità nata attorno al gioco. Di seguito riportiamo alcuni indirizzi utili per scoprire i segreti di questo titolo. Non potranno mai sostituire l'esperienza diretta, ma ci daranno una grossa mano per sopravvivere.

• www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/community.htm: La pagina ufficiale di *Asheron's Call*, un buon punto per iniziare a conoscere il gioco e la storia che c'è alla base del mondo di Dereth.
• http://ac.stratics.com/: Un sito molto completo e aggiornato, potremo trovare suggerimenti utili per creare il nostro personaggio preferito, strategie di gioco e indicazioni sul funzionamento delle abilità.
• http://multiplayer.it/ashes/default.htm: Un sito ben fatto e, soprattutto, in italiano. Tabelle descrittive delle abilità, calendari, sezioni dedicate al funzionamento della magia e un bestiario sintetico risultano di grande aiuto per i giocatori meno anglofoni.
• http://acvault.ign.com/: Novità, immagini del giorno e un fornitissimo archivio di informazioni, guide per i giocatori, mappe delle città e del mondo di Dereth, e l'elenco completo delle Quest.





Grazie ai portali dimensionali potremo passare in un baleno dalle distese desertiche dell'ovest ai borghi medievali del nord, senza tralasciare le lussureggianti terre dell'est, punteggiate di pagode.



proporzione ai nostri successi e in cambio otterremo oggetti incantati, formule di incantesimi e magari qualche dritta su dove andare a cacciare mostri alla nostra portata. Inutile dire che potremo avere dei vassalli a nostra volta, e così via, in una rete di alleanze che porterà i personaggi più facoltosi a raggiungere l'ambito titolo di monarca. Le vie per la gloria sono però molteplici e in *Asheron's Call* il rischio principale è proprio quello di perdersi. Potrà capitare, infatti, che dopo tanto correre a destra e a manca ci si senta un po' stanchi di collezionare decessi (non preoccupiamoci, morire sarà

"Le vie per la gloria sono molteplici"

un'esperienza frequente) o trofei (i nemici a nostra disposizione sono in continua evoluzione, come il programma stesso). Se da un lato non potremo ritirarci e aprire una locanda, oppure acquistare una barca per rilassarci con un po' di pesca, va detto che con questo gioco non dovremo neppure trascorrere estenuanti e costose ore di gioco a scavare miniere o a uccidere coniglietti al fine di accumulare punti, esperienza fin troppo comune nelle terre di *Ultima Online* il primo vero classico del genere. Inoltre, nelle città, nelle capanne solitarie o nei manieri infestati da creature di ogni tipo, potremo imbatterci in vere "cerche" di stampo arturiano (il termine esatto è proprio "Quest") che, seppure spesso abbastanza elementari, non mancheranno di animare le nostre partite. *Asheron's Call* possiede, insomma, tutte le carte in regola per entrare nei cuori dei giocatori di ruolo italiani, previa una discreta conoscenza della lingua inglese. Inoltre, l'aggiornamento costante a cui viene sottoposto dagli sviluppatori lascia ben sperare anche per il futuro che vede prossima, tra l'altro, la creazione di un server europeo. L'avventura è appena cominciata...

GMC IN BREVE

Asheron's Call è
- **La chiave per un mondo fantastico**
- **Coinvolgente**
- **Contagioso**

Asheron's Call non è:
- **Un modo per risparmiare sulla bolletta telefonica**
- **Un gioco per chi ama la solitudine**
- **Il massimo per chi non conosce l'inglese**

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Turbine ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 149.000 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, Modem 33,6K ■ Sistema Consigliato PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D, Connessione ISDN ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Solo via Internet ■ Internet www.microsoft.com

IN ALTERNATIVA...

Ultima Online, Dic 98, 9
Il capostipite dei mondi virtuali Fantasy, sotto certi aspetti ancora inarrivabile

Mankind, Feb 00, 5
L'esperimento francese per portare la strategia on-line è un mezzo fallimento

***Asheron's Call* ci terrà incollati per ore davanti allo schermo, facendo felice contemporaneamente anche il nostro gestore telefonico.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

RALLY MASTERS

I grandi campioni della guida impegnati in sfide testa a testa tra pioggia, neve, fango e asfalto...





Il modello di guida è molto permissivo e adatto al neofiti o a chi non ha molta padronanza con la guida estrema.

QUALCHE NOME

La Corsa dei Campioni non potrebbe dirsi tale se non vi partecipassero dei veri campioni; infatti si possono citare partecipanti del calibro di Alister McRae (fratello di Colin), Didier Auriol, Carlos Sanz e il grande Tommi Makinen. Tra gli italiani troviamo Miki Biasion, Emanuele Pirro (ex pilota di F1) e l'asso delle due ruote Luca Cadalora.

L'affollatissimo genere dei giochi di guida è ricco di proposte che spaziano un po' in tutte le direzioni e in tutte le specialità degli sport a motore. Principalmente, però, tutto il genere può essere diviso in due sezioni fondamentali: le simulazioni vere e proprie e i giochi arcade. Nel primo caso il rigore simulativo rende l'approccio al gioco poco immediato, con il divertimento che sale proporzionalmente al tempo che si dedica a "limare", giro dopo giro, le prestazioni del nostro bolide tramite complesse regolazioni. È il caso di giochi sul genere di *Grand Prix 2* e *GP 500*. La sezione arcade, diversamente, permette di scendere in pista e guidare al massimo fin dal primo minuto di gioco. Ovviamente si tratta di un genere destinato a chi non ama occuparsi di faccende quali telemetria, aerodinamica e altri dettagli tecnici ed è quindi accessibile a chiunque. In un confronto del genere, è abbastanza chiaro che un gioco arcade avrà la meglio sulla simulazione in quanto a giocabilità e immediatezza, ma alla distanza si rivelerà meno longevo proprio a causa della sua voluta mancanza di profondità. Bene, i programmatori della Digital Illusions hanno cercato di superare l'ostacolo producendo un titolo giocabile e immediato, che fosse adatto anche a chi da un gioco chiede semplicemente un'ora di svago, ma che potesse tenere il giocatore impegnato a lungo grazie a un gran numero di modalità di gioco diverse tra loro. Il risultato delle loro fatiche è *Rally Masters*, basato sulla competizione che vede protagonisti tutti i campioni degli sport motoristici, i quali ogni anno si sfidano per stabilire chi di loro è il "Campione dei campioni".

Provato sul campo, il gioco ha dimostrato di avere tutte le carte in regola per diventare una scelta consigliata a chi ama questo genere e non vuole perdere tempo a sporcarsi le mani di "grasso virtuale". Le regolazioni effettuabili sulla vettura sono infatti ridotte all'osso e comprendono la scelta delle gomme, una direttiva generale sui rapporti del cambio (velocità o accelerazione) e la possibilità di regolare le sospensioni per avere una vettura rigida o più morbida. Tutto qui!

Per compensare la relativa mancanza di opzioni meccaniche, i programmatori hanno lavorato sulla varietà di mezzi, di ambientazioni e di competizioni: dieci macchine tra le più blasonate sono a nostra disposizione per affrontare le varie prove; potremo quindi mettere le mani sui prestigiosi modelli Toyota Corolla e Celica, sulle piccole e potenti Peugeot 206, sulle Audi, sulle Ford Escort e sulla fantastica Lancia Delta Integrale. A bordo di queste vetture disputeremo gare che ci porteranno sulle piste innevate della Svezia, sugli sterrati inglesi e sui saliscendi dell'Italia centrale, passando anche per gli Stati Uniti e l'Indonesia. Le piste si snodano in un continuo susseguirsi di curve e saliscendi, all'interno di un contesto grafico veramente gradevole. Per ogni tracciato sono





"Andare a sbattere da tutte le parti, all'inizio, sarà la norma"

REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo giocare *Rally Masters* sul nostro computer

■ Sistema **P200, 64 MB RAM, Voodoo 2**



VERDETTO: Niente male, anche con un sistema standard il gioco gira in modo fluido e senza intoppi.

■ Sistema **PII 450, 128 MB RAM, Voodoo 3**



VERDETTO: Con tutti i dettagli al massimo la grafica è molto bella e non c'è traccia di rallentamenti.

LA SFIDA DEI CAMPIONI

La Michelin Race of Champions, la competizione alla quale il gioco è dedicato, è in realtà un omaggio alla memoria di Henri Toivonen, il grande pilota che perse la vita nel rally di Corsica del 1986 a causa di un incidente mentre era alla testa del campionato mondiale. Alla competizione partecipano campioni di tutte le specialità motoristiche; oltre ai piloti del campionato rally, tra gli sfidanti si trovano i vincitori del mondiale Superbike, quelli della 24 ore di Le Mans e altri personaggi illustri del mondo dei motori.



RIPARAZIONI A TEMPO

Sebbene il gioco sia fondamentalmente un arcade, alcune caratteristiche tentano di avvicinarlo in qualche modo alle simulazioni vere e proprie. Un esempio è la schermata relativa alle riparazioni che incontreremo affrontando il campionato rally. Esattamente come avviene nei titoli più "severi", avremo un tempo limite per le riparazioni alla nostra auto tra una gara e l'altra, e dovremo decidere cosa riparare in base alle esigenze del nostro stile di guida, alle caratteristiche del tracciato successivo e... ai minuti che ci rimangono da impiegare.





Negli sterrati, il fango coprirà le luccicanti carrozzerie delle vetture in gara.

disponibili la versione completa e quella breve, inoltre è possibile gareggiare in condizioni meteo di pioggia e neve, di giorno, di notte e anche in una suggestiva luce crepuscolare.

La varietà, come si vede, non manca. Il culmine però riguarda le diverse tipologie di gare disponibili: si parte con la scelta tra gara singola, prova a tempo e campionato. Le prime due modalità si commentano da sole: si gareggia in solitudine su circuiti a scelta, contro il tempo o contro gli avversari lungo le varie tappe del percorso. La modalità campionato si divide invece in tre sezioni: nella "Championship" affronteremo un avversario alla volta in gare che ricordano un po' gli slalom paralleli dello sci: uno contro l'altro su un circuito diviso in due corsie. La modalità "Challenge" consiste in una vera e propria gara di velocità con quattro sfidanti in azione contemporaneamente e, infine, nella "Master Trophy" affrontiamo un vero e proprio rally diviso in tappe, con la possibilità di riparare i danni al veicolo tra una tappa e l'altra. Esiste poi un'ulteriore competizione chiamata Race of Champions, simile alla modalità Championship, dove gareggeremo contro i mostri sacri del rally internazionale.

Il modello di guida delle vetture è basato prevalentemente sull'abilità nel controsterzo, ma è anche piuttosto permissivo e, dopo un po' di tempo passato a far pratica, saremo in grado di farci valere in tutte le sfide. Andare a sbattere da tutte le parti, specialmente all'inizio, sarà più o meno la norma, ma non avremo troppe conseguenze immediate. A lungo andare, però, gli urti si faranno sentire e una piccola mappa della vettura presente sullo schermo, ci informerà di cosa sta subendo danni, con il conseguente peggioramento delle prestazioni. Ci sono anche alcuni discreti tocchi di classe, come le luci della retromarcia e degli stop funzionanti (e che smettono di funzionare in caso di urto), il fango che coprirà la carrozzeria nelle corse su sterrato o i danni visibili sulla macchina, compresi i vetri che si spezzano; tutto a testimonianza dell'attenzione dedicata alla realizzazione di un gioco semplice, ma curato nei dettagli.

In conclusione possiamo dire che *Rally Masters* non sarà probabilmente il più importante gioco di corse del nuovo millennio, ma certamente ci divertirà a lungo, specialmente se non facciamo parte della categoria degli appassionati della regolazione infinitesimale dell'angolo di incidenza degli alettoni o del numero di giri da assegnare ai rapporti del cambio.



GMC IN BREVE

Rally Masters è:
- Un arcade
- Ricco di modalità di gioco
- Piuttosto bello da vedere

Rally Masters non è:
- Rigidamente simulativo
- Severo nel modello di guida
- Molto adatto ai "tecnici"

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Digital Illusions ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM, 100 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium II 266, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore via rete o Internet ■ Internet www.rallymasters.com

IN ALTERNATIVA...

Screamer Rally, Nov 97, 9
Adrenalina pura per un gioco velocissimo ben programmato e tutto italiano!

Colin McRae Rally, Nov 98, 7
Probabilmente è il più amato in ambito Rally, e probabilmente a ragione

Giocabile, vario e immediato. Destinato a chi vuole scendere in pista e tirare al massimo senza preoccuparsi di meccanica e regolazioni.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	8



VIRTUAL SKIPPER

Il ritorno di Luna Rossa?

■ Casa **Ubi Soft** ■ Distributore **3D Planet** ■ Prezzo **L. 55.000**

Scrutando la superficie del mare è possibile individuare le cosiddette "macchie di vento". È in queste zone che la nostra barca raggiungerà le più alte velocità.



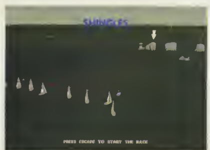






UNO di quei rari simulatori di regate offerti finora dal mondo dei videogiochi è questo *Virtual Skipper*. Gli appassionati di vela che fino a qualche mese fa hanno dovuto sacrificare numerose ore di sonno per assistere alle sfide dell'America's Cup, potranno così dilettarsi in altrettanto divertenti regate virtuali nell'attesa del prossimo impegno di Luna Rossa.

Virtual Skipper offre infatti la possibilità di regatare con tre diverse categorie di imbarcazioni, rispettivamente da 24 piedi, 45 piedi e 70 piedi. Vengono inoltre contemplati due diversi tipi di competizioni: regate collettive (fino a otto imbarcazioni) e match racing (una sfida tra due barche).



Le imbarcazioni avversarie possono essere gestite dal computer o governate da altri giocatori collegati via Internet o tramite rete locale.

Le ambientazioni riproducono fedelmente i più importanti campi di regata del mondo tra cui quelli di

"Gareggeremo anche contro avversari collegati via Rete"

Auckland su cui si è disputata l'ultima America's Cup. La grafica 3D è buona, ma a nostro giudizio sarebbe stato opportuno offrire anche una visuale dall'interno della barca. Il livello della simulazione è sicuramente elevato per quanto concerne la riproduzione di quei fattori ambientali come onde, venti, raffiche e correnti mentre risulta essere piuttosto carente nella riproduzione di tutte le dinamiche che avvengono sulla barca (la gestione delle vele, per esempio, viene gestita quasi esclusivamente dal computer).

GIOCHI COMPUTER

***Virtual Skipper* è un simulatore di regata più tattico che tecnico. Risulta immediato anche per i velisti meno esperti ma troppo semplicistico per i veri lupi di mare.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6	**6**
SONORO	6	LONGEVITÀ	6	

WINTER SPORTS SNOW WAVE 2

■ Casa **Hammer Technologies**
■ Distributore **Edicola**
■ Prezzo L. **39.000**



La grafica di *Winter Sport 2* non è il massimo...

Winter Sports è un videogioco di non eccelsa qualità venduto a un prezzo ridotto e che permette di partecipare a svariate competizioni sportive prettamente invernali. Potremo infatti scendere da pendii innevati con ai piedi uno snowboard o un paio di sci, oppure metterci ai comandi di potenti motoslitte. Alle tante discipline sportive non corrisponde però un assortimento altrettanto variegato di tracciati e ambientazioni. In ogni caso, nonostante la realizzazione dei modelli tridimensionali manifesti una certa superficialità, l'aspetto grafico non risulta affatto malvagio. Quello che comunque penalizza maggiormente il titolo in questione risiede in una visuale poco efficace e in una dinamica di gioco tanto poco realistica da precludere al giocatore una degna conduzione delle traiettorie lungo la discesa.

GIOCHI COMPUTER

GRAFICA	6	**5**
SONORO	6	
GIOCABILITÀ	5	
LONGEVITÀ	5	

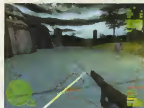


GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

HEAVY GEAR II

■ Casa **Actvision** ■ Distributore **Leader** ■ Prezzo **39.900**





Ci attendono anche aspre battaglie sotto la pioggia.

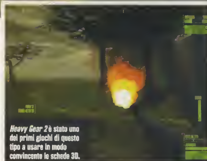
ESISTONO due modi per occuparsi dell'argomento "Robot giganti": uno è quello di realizzare giochi arcade dove l'importante è sparare. L'altro è quello che ha utilizzato la Activision per il suo *Heavy Gear 2*: affrontare l'argomento con serietà e realizzare una simulazione completa, il più realistica possibile e curatissima nei dettagli.

"Una trama solida sostiene la struttura delle missioni"

È passato qualche anno dal giorno della sua uscita, ma questo è ancora un signor gioco che non dovrebbe mancare nella collezione di un appassionato.

La confezione contiene, oltre al CD del gioco, anche il manuale in versione cartacea, ma c'è anche un tutorial realizzato molto bene che aiuta il neofita ad apprendere rapidamente i meccanismi e i comandi per pilotare l'enorme mezzo corazzato.

Una trama solida corredata da spezzoni filmati sostiene la struttura delle molte missioni che formano la campagna, in più ci sono gli scontri singoli e la possibilità di giocare partite a più giocatori. Realizzato splendidamente, con una grafica eccellente e con un numero enorme di opzioni, *Heavy Gear 2* è ancora in attesa di un degno rivale nel campo del combattimento tra mech corazzati.



Heavy Gear 2 è stato uno dei primi giochi di questo tipo a usare in modo convincente le schede 3D.

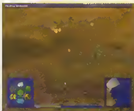
GIOCHI COMPUTER

Tuttora un punto di riferimento per i combattimenti a bordo di mech.



WARZONE 2100

■ Casa **Eidos**
■ Distributore **Leader**
■ Prezzo **39.900**



Quando *Starcraft* imperversava sui nostri monitor, qualcuno stava già pensando di spingere i confini degli strategici in tempo reale un po' più in là. Tra questi pionieri c'era la Eidos, che con il suo *Warzone 2100* faceva i primi tentativi di introdurre la terza dimensione in un genere che fino a quel momento non aveva tratto grandi benefici dall'avvento dell'accelerazione grafica. A distanza di qualche anno, *Warzone 2100* torna disponibile in questa versione a prezzo limitato. Il gioco è in sé piuttosto buono e divertente, ma forse manca un po' di varietà, soprattutto nelle unità che, essendo tutte di natura meccanica, tendono ad assomigliarsi parecchio tra loro. Aldilà di questo inconveniente, rimane ancora un titolo giocabile e piacevole, grazie anche a un'interfaccia intuitiva e agile che rende possibile un efficace controllo del gioco anche in un ambiente tridimensionale. Forse non da avere a tutti i costi, ma comunque ancora molto godibile.

GIOCHI COMPUTER



Decine di missioni in *Warzone 2100*!



LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Quake III
GMC.Gorman
"Troverò il colpo perfetto!"



Quake III
GMC.Kevorkian
"O in locale, o niente!"



Asheron's Call
GMC.Caio
"Tra un pochino venderò il mio personaggio..."



Soldier of Fortune
BANNED.Neon
"Non ridi più adesso che ho il mitra"



Asheron's Call
GMC.Homer
"Gloria e potere sono attimi fugaci, la magia invece..."



Nox
WOLF
"Ho sempre desiderato essere uno stregone"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer



2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO [illegible]
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioc[illegible] multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) SOLDIER OF FORTUNE Apr 00 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00
Soldati di ventura al servizio della pace nel mondo, in un titolo dal realismo al limite della censura

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Natale 99
■ **Demo:** Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennnio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. Un gioco che colpisce al cuore tutti gli sportivi



2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di [illegible] più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido in fase di g[illegible]

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) WORLD WIDE SOCCER Ott 97 VOTO 9
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97
Sebbene sia un po' superato rimane sempre [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Dic 99
■ **Demo:** Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra



2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
[illegible] immediati per un titolo insuperabile tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) SWAT 3 Feb 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Una simulazione realistica e impegnativa

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati al monitor fino all'ultima missione

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Apr 00

Un miracolo degli sviluppatori italiani della Milestone, fondato sulla grafica mozzafiato e l'incredibile qualità globale



2) GRAN PRIX 2 Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 97
Un capolavoro un po' datato, ma ancora in grado di offrire tante emozioni su quattro ruote

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

4) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata fin[illegible]

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Dic 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Feb 00
■ **Demo:** Natale 99

Il nostro cammino nella storia dei grandi popoli si sposta nel Medioevo, con nuove battaglie e meraviglie architettoniche inarrivabili



2) HOMEWORLD Set 99 VOTO [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione [illegible] al servizio della strategia in tempo reale

3) WARZONE 2100 Mag 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Apr 99
[illegible] gioco di strategia a disporre di una grafica [illegible] qualche migliaio di unità

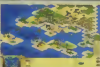
4) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO [illegible]
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

5) TIBERIAN SUN Ott 99 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O
■ **Trucchi:** Nat 99/Gen 00 ■ **Demo:** Feb 00
L'ultimo episodio della serie di *Command & Conquer*. Niente di nuovo sul fronte occidentale

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere



2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
N[illegible] completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione, ispirata a Warhammer 40.000

CONTATTI!
Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/38093418
MICROSOFT
02/703921

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.



2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia.

3) SIM CITY 3000 Mar 99 VOTO 8
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli.

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa: Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione.

5) ROLLERCOASTER TYCOON Giu 99 VOTO 7
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Apr 99
Perfetto per trascorrere ore di gioco spensierate: costruiamoci un parco divertimenti su misura.

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro.



2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett.

5) NOCTURNE Nat 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura a tinte forti, ideale per gli amanti dell'horror con un computer veloce.

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto.



2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante.

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato, alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile.

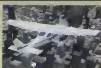
4) OUTCAST Lug 99 VOTO [illegible]
Casa: Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un'avventura di grande atmosfera, immersa in una grafica appagante, senza utilizzare le schede 3D.

5) URBAN CHAOS Feb 00 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
Un titolo ricco di azione e di idee innovative. Convincente nonostante la grafica.

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo.



2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia.

3) F18/E SUPER HORNET Nat 99 VOTO 9
Casa: DI Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 00
Dal ponte di decollo ai cieli pieni di nemici, il miglior caccia della marina Usa riprodotto in ogni dettaglio.

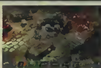
4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea.

5) EUROPEAN AIR WAR Dic 98 VOTO 7
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 98
La Seconda Guerra Mondiale combattuta con il più convincente simulatore della sua categoria.

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons.



2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy.

3) SYSTEM SHOCK 2 Ott 99 VOTO 9
Casa: EA/Looking Glass Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov/Dic 99 ■ **Demo:** Ott 99
Un'avventura di grande atmosfera, tra computer impazziti e inquietanti presenze aliene. Eccellente!

4) FINAL FANTASY VIII Mar 00 VOTO 9
Casa: Squaresoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 00 ■ **Demo:** Feb 00
Il gioco di ruolo giapponese nella sua forma più pura. Un'ambientazione vastissima e coinvolgente.

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma aspettiamo a comprarlo fino all'ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!



2) JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL Giu 99 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nessuno
Tutti i giochi da bar più conosciuti raccolti in una comoda versione virtuale.

3) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre.

4) MADDEN NFL 99 DIC 98 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano.

5) ROLAND GARROS 99 Ago 99 VOTO 8
Casa: Microfolies Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE Dic 98 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) X-WING VS TIE FIGHTER Giu 97 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 97

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) WING COMMANDER V Feb 98 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Giu 98 ■ **Demo:** Feb 98

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) THIEF Feb 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Feb 99

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

LE CINQUE ARMI LETALI NELLA STORIA DEGLI SPARATUTTO 3D

Amiche dal grande volume di fuoco, investono i bersagli con la loro carica di energia:

1) Railgun (*Quake III*)
La più pura fonte di distruzione tascabile vanta persino una reincarnazione cinematografica.



2) Redeemer (*Unreal Tournament*)
La risposta alle nostre insicurezze è racchiusa in una mini testata nucleare.



3) Chaingun (*Quake 2*)
Non c'è niente di meglio di una terapia a base di piombo.



4) Fucile a Microonde (*Soldier of Fortune*)
Anche gli elettrodomestici nel loro piccolo... Non proviamoci a casa.



5) Pulsator (*Nerf Arena Blast*)
È l'unico acquistabile in un negozio di giocattoli.

TERZA PARTE!

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Più lunga della storia infinita, più completa di un'enciclopedia: la guida all'ultima avventura di Lara Croft continua anche in questo numero e ci conduce passo passo alla fine, dove arriveremo il prossimo mese.

TRUCCHI

SEVEN KINGDOMS 2
Abbiamo provato questo titolo sul numero di Natale, giudicandolo un gioco più che discreto che a causa di qualche difetto non raggiunge l'eccellenza dei titoli più importanti.
Per abilitare i trucchi digitiamo questo codice: !!**%%&&
Dobbiamo ripeterlo a ogni inizio di missione.
Riceveremo il messaggio di conferma: "Cheat codes enabled"
Possiamo inserire i seguenti codici per i corrispondenti trucchi.

CTRL+ M – svela la mappa
CTRL+ T – abilita tutta la tecnologia
CTRL+ U – abilita/disabilita l'immortalità
CTRL+ A – abilita i messaggi di debug
CTRL+D – mostra le informazioni sull'intelligenza artificiale
CTRL+ \ - per avere 1000 unità di cibo
CTRL+C – per avere 1000 unità d'oro
CTRL+Z – aumenta la velocità di costruzione
CTRL+; - aumenta la popolazione nei villaggi

LIVELLO 25
IL PALAZZO DI CLEOPATRA
Andiamo oltre la fontana ed entriamo nell'apertura sul muro a Nord, saliamo la rampa e quando arriviamo a una porta **(01)**, usiamo il piede di porco. Continuiamo fino alla porta seguente e apriamo anche questa con lo stesso metodo. Caliamoci nell'apertura e prepariamoci a saltare ancora nel liquido violaceo.
Comportiamoci come nelle altre stanze simili e una volta preso lo Scarabeo torniamo nella stanza con la piramide nera.

LIVELLO 26
RITORNO AL TEMPIO DI ISIDE
Una volta arrivati alla piramide usiamo i quattro scarabei, uno per ogni lato. La piramide si aprirà **(02)** e ci regalerà uno Scarabeo Meccanico che, combinato con la Chiave Attorcigliata, si rivelerà molto utile.

LIVELLO 27
RITORNO AL PALAZZO DI CLEOPATRA
Torniamo nella stanza con la fontana e saliamo le scale sulla destra. Andiamo nel corridoio dell'immagine **(03)** e usiamo lo scarabeo meccanico che ci spianerà la strada facendo scattare le micidiali lance. Mi raccomando, non dimentichiamolo lì, ma raccogliamolo dopo l'uso! Proseguendo arriveremo in una stanza con un sarcofago che contiene il Maglio Destro. Usciamo, facendo attenzione alle lame, e torniamo nella stanza dalla quale eravamo partiti. Entriamo nella porta a est, giriamo a est, usiamo lo scarabeo meccanico e infine passiamo la trappola. Un'altra aquila meccanica ci verrà incontro: solita procedura. Entriamo in un'altra stanza con

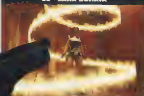

01 - FORZIAMO LA PORTA DI PIETRA


02 - SI APRE LA PIRAMIDE


03 - CORRIDOIO DELLE LANCE


04 - INTERRUTTORE A MURO


05 - CORRIDOIO SEGRETO


06 - LARA DORATA




07 - SALTIAMO SULLA PENSILINA


08 - INTERRUTTORI LATERALI


09 - AMULETO SULL'ASTA

sarcofago e apriamolo per trovare un piccolo medipack. In questa stanza **(04)** c'è un'altra uscita. Andiamo vicino al muro ovest, azioniamo la leva e saliamo sul blocco così sollevato. Sul muro a ovest c'è una fessura, saltiamo e aggrappiamoci, quindi muoviamoci fino al muro a nord dove potremo issarci e raggiungere una stanza con sarcofago nella quale troveremo la Ginocchiera Destra. Scendiamo e una volta passato il blocco giriamo l'angolo, a questo punto troveremo una nuova stanza con un sarcofago. Apriamolo e prendiamo il Nodo di Faro. Usciamo e giriamo a sinistra, passiamo le scale e prendiamo il corridoio successivo, ci troveremo in quest'area **(05)**. Nel corridoio a sinistra ci sono molti oggetti da raccogliere: per raggiungerli, però, dovremo usare lo scarabeo meccanico per l'ultima volta. Dopodiché torniamo indietro, saliamo gli scalini e cerchiamo la nicchia dove mettere il Nodo di Faro, quindi attraversiamo la porta. Saltando sulla piattaforma di fronte a noi vedremo apparire sull'altra piattaforma una replica dorata di Lara **(06)**. Il trucco è quello di proteggere questa Lara meccanica dai danni causati dall'aquila dorata, poiché questi si ripercuotono sulla nostra Lara. Raccogliamo il medipack che si trova sulla piattaforma, quindi saliamo sul blocco che c'è vicino al muro a nord. Usiamo le sbarre del soffitto per attraversare la stanza, quindi saliamo al piano superiore e cerchiamo di eliminare l'aquila dorata il più in fretta possibile. Saltiamo dall'altra parte della stanza **(07)**, andiamo a destra e ancora su, e alla fine del percorso saltiamo sulla larga piattaforma al centro della stanza. Localizziamo questi interruttori **(08)**, ce ne sono due, uno per lato, saltiamo e attiviamoli. Torniamo su, entriamo nella porta e infine prendiamo la Maniglia Adornata e, successivamente, l'Effigie di Hathor. Ritorniamo sulla piattaforma centrale e saltiamo sul pianerottolo dove si trova la porticina chiusa. Combiniamo i due ultimi oggetti per formare il Guardiano del Portale e inseriamolo sull'asta **(09)**. Entriamo: due grosse guardie ci aspettano, ma soltanto una per volta cercherà di colpirci, quindi preoccupiamoci solo di quella. Entriamo in una delle due stanzette e prendiamo dal sarcofago un pezzo dell'armatura di Horus. Passiamo nell'altra stanzetta per prendere l'altra parte di armatura. Dovremmo così avere sia la Corazza che la seconda Ginocchiera. Caliamoci nell'apertura a lato del trono.

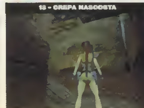
LIVELLO 28 - LA CITTÀ DEI MORTI

Eliminiamo il soldato a sinistra e prendiamo il Revolver sul blocco di roccia. Risaliamo in moto e guidiamo per le strade della città. Non appena troviamo le mitragliatrici automatiche andiamo a destra e parcheggiamo la moto. Corriamo verso Sud ed entriamo in una stanzetta dove si trova un cadavere **(10)**. Spostiamo il corpo verso le tracce di sangue. Torniamo alla moto e dirigiamoci nella zona dalla quale siamo arrivati. Giriamo a sinistra in quest'area **(11)** e saliamo sulla pietra. Entriamo nel passaggio per raggiungere una leva che aprirà la grata sopra di noi e issiamoci nella nicchia. Percorriamo la rampa e spingiamo la leva, dopodiché torniamo alla moto. Giriamo su noi stessi e saliamo a tutta velocità sulla montagnola di fronte a noi: arrivati in questa posizione **(12)** sorpassiamo le transenne: cadremo in un passaggio sotterraneo. Percorriamolo tutto finché arriveremo contro un muro. Scendiamo dalla moto e saliamo sul piano che abbiamo appena sorpassato, caliamoci nella piscina e nuotiamo verso destra per arrivare alla stanza piena di pipistrelli. Scendiamo con lo scivolo, giriamo a destra e vedremo una fessura alla quale aggrapparci **(13)**:


10 - CADAVERE SULLA GRATA


11 - NICCHIA SUL BLOCCO


12 - SALTO IN MOTO


13 - CREPA NASCOSTA

TRUCCHI

selezionati
CTRL++ - energia al massimo
CTRL-B - ripara gli edifici
CTRL-, - migliora la bravura nei combattimenti
CTRL-! - migliora la bravura nei combattimenti
ALT+CTRL+E - toglia 10 punti alla reputazione
ALT+CTRL+R - aumenta di 10 punti la reputazione
ALT+CTRL+K - toglia 20 punti di danno agli edifici selezionati
ALT+CTRL+J - aumenta di 20 punti i danni agli edifici selezionati
ALT+CTRL+X - toglia 1000 unità d'oro
ALT+CTRL+C- toglie 1000 unità di cibo

SHADOW COMPANY
Un buon gioco di strategia, particolarmente indicato ai patiti della tattica. Ogni missione sarà impegnativa e andrà accuratamente preparata per poter gestire al meglio i nostri uomini. Durante il gioco, premiamo INVIO, poi inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

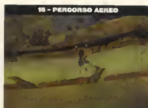
dolomite - il soldato selezionato diventa invincibile
paul haney sees all - visualizza tutti i soldati nemici
toggle bottombar - abilita/disabilita la parte inferiore dello schermo
autowin! - per superare istantaneamente la missione
SET_CAMPAIGN <NOME> - al posto di <nome> mettiamo uno dei seguenti livelli per iniziare il gioco da quella campagna di guerra.

Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

SHADOW MAN
Shadow Man è una avventura 3D che ricorda molto il capostipite del genere, *Tomb Raider*. Nei panni del professor Mike dovremo, ovviamente, salvare la Terra con i poteri del Voodoo.

Seguiamo queste semplici istruzioni per poter accedere a un menu


14 - PISCINA GELATA


15 - PERCORSO AEREO


16 - NICCHIA IN CIMA ALLA RAMPA

utilizziamola. Non appena possiamo issarci giriamoci e spaniamo alla palla blu, dopodiché ci scendiamo per sfuggire allo spiritello congelante. Saliamo sulle scale rosse e tuffiamoci nella vasca di fronte a noi. Lasciamoci trascinare dalla corrente e scendiamo nell'altra vasca. Usciamo dall'acqua e torniamo di nuovo nella stanza della prima vasca: scopriremo così che lo spiritello ha gelato l'acqua **(14)**. Attraversiamo senza timore il ghiaccio e azioniamo la leva, quindi torniamo nella stanza con il soldato morto e imbocchiamo l'uscita segreta che si è palesata. Facciamo un giro nella stanza e usiamo il piede di porco per aprire una porta che ci condurrà ad un segreto: un medipack e munizioni per l'Uzi.

Non caliamoci nella piazza, ma spostiamoci a destra **(15)**, issiamoci e saltiamo dal lato opposto per attivare un interruttore. Torniamo a prendere la moto, attraversiamo questo nuovo cancello e scendiamo nella buca a sinistra.

Portiamo la moto in cima alle scale e andiamo a piedi in fondo alle scale. Raccogliamo le munizioni per balestra e torniamo alla moto. Saltiamo con la moto sul trampolino. Quando arriviamo a questo punto **(16)** entriamo nella nicchia per azionare l'interruttore che apre il passaggio a metà scala. Scendiamo con la moto e arrivati là saliamo sul blocco, proseguiamo fino a raggiungere una pensilina con una mitragliatrice rotta.

Entriamo nella porta seguente e ci ritroveremo di fronte a due mitragliatrici su un tetto **(17)**. Notiamo il barile rosso contenente benzina, colpiamolo con un colpo mirato e ci libereremo di questo fastidio. Saliamo sul tetto, tiriamo la leva per aprire il passaggio, torniamo a prendere la moto e usciamo da questo livello con calma.

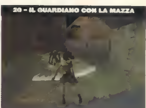

17 - MITRAGLIATRICI SUL TETTO

LIVELLO 29 MOSCHEA DI TULUN

Guidiamo fino all'entrata Nord della moschea, quindi parcheggiamo la nostra moto in questa posizione **(18)**. Entriamo nella moschea attraverso questa piccola porta e dopo aver raccolto le granate e il medipack, usciamo dalla parte opposta. Guardando in alto leggermente a destra vedremo un'apertura **(19)**, saliamo a prendere alcuni bengala e altro, dopo di che torniamo sul nostro cammino. Quando incorreremo in questo guardiano **(20)**, non cerchiamo di ucciderlo, in quanto è immortale, piuttosto torniamo di corsa alla moschea cercando di distanziarlo. Saliamo sul pilastro di destra, in fondo alla moschea, giriamoci e saltiamo sulla piattaforma sopraelevata di fronte a noi. Voltiamoci a sinistra e saltiamo con il tasto azione premuto per aggrapparci alla fenditura sulla parete **(21)**. Scorriamo a destra e issiamoci, saltiamo sulla scala a destra e stando aggrappati giriamo tutto intorno per raggiungere il tetto. Qui c'è un interruttore che chiude temporaneamente le porte della moschea intrappolando il guardiano: da questo momento in poi dobbiamo fare alla svelta! Andiamo a destra e saltiamo sulla pensilina di fronte a noi **(22)**, da qui aggrappiamoci alla corda. Ci sono due pensiline raggiungibili: in quella di fronte ci sono munizioni e altro, mentre in quella a destra troveremo un soldato e un coleottero: ignoniamoli, infiliamoci nella botola e saltiamo sulla moto! Andiamo velocemente dall'altra parte della moschea, scendiamo dalla moto e analizziamo la zona dove avevamo precedentemente incontrato il guardiano. Giriamo tre o quattro volte la ruota dentata per aprire la porta di fronte a noi: imbocchiamo velocemente lo stretto passaggio e


18 - PARCHEGGIAMO LA MOTO


19 - PIATTAFORMA SUPERIORE


20 - IL GUARDIANO CON LA MAZZA

TRUCCHI

particolare che abilita trucchi come l'invincibilità, le munizioni infinite, gli oggetti, le armi, la scelta dei livelli.

Cerchiamo la cartella di installazione del gioco e entriamo nella sottocartella "DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH".
Qui troveremo 3 file: E3.MSC, DEBUG.MSC, e RELEASE.MSC.
Rinominiamo il file RELEASE.MSC in RELEASE.MEN, poi copiamo DEBUG.MSC in RELEASE.MSC nella stessa cartella.
A questo punto caricando il gioco troveremo un menu aggiuntivo con alcune opzioni extra molto interessanti.

NOX
Durante il gioco, premiamo F1 per entrare nella console di gioco.

Inseriamo quindi il codice "racoiaws" che abilita tutti gli altri trucchi, che possiamo successivamente inserire.
set god – invincibilità
cheat health – piena energia
cheat mana – mana ai massimi livelli
cheat ability – azzera l'esperienza
cheat spells – fissa tutte le magie al livello selezionato
help cheat – mostra la lista di tutti i trucchi
cheat gold [numero] – aggiunge pezzi d'oro nella quantità indicata
cheat goto [nome dell'intermedio]- avanza fino all'intermedio indicato
cheat goto [x y]- avanza fino alle coordinate indicate
cheat level [numero]- avanza fino al livello indicato

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98
È un gioco un po' datato ma eccellente, e rimane uno tra i migliori simulatori civili esistenti. Premiamo Y e poi F4 per aumentare l'altitudine prime del decollo. Per fermarci premiamo di nuovo Y.
In ogni momento del gioco comunque potremo salire velocemente di quota (e fermarci) utilizzando sempre il tasto Y. Se arriviamo fino al "cielo" apparirà una scritta "slew": a questo punto possiamo premere F4 e F3 per salire e scendere e

TRUCCHI

F1 a F2 per andare avanti a indietro.
In "slew moda" possiamo ottenare lo stesso effetto utilizzando il tastierino numerico.

RAILROAD TYCOON2
Un altro titolo giocatissimo. Il gioco è un po' facile, ma grazie all'editor di mappe e alla funzionale interfaccia risulta molto piacevole a ben realizzato.
Per abilitara i codici premiamo il tasto TAB e inseriamo i seguenti:

bigfoot - vinciamo istantaneamenta
bobo - perdiamo istantaneamente
king of the hill - guadagniamo 100 milioni
cattla futures - guadagniamo 1 miliona
powerball - la compagnia guadagna 100 milioni
slush fund - la compagnia guadagna 1 milione
speed racer - raddoppia la velocità del motore
AMD103 - converte tutti i motori
casey jones - tutti i treni delle altre compagnie deragliano
show me the trains - permette di acquistare tutti i tipi di motore
overtime - raddoppia la produzione industriale
viagra - raddoppia la popolazione

HALF-LIFE
Graficamente spettacolare, tecnicamente validissimo, *Half-life* ha meritato un posto nell'olimpo degli sparatutto 3D.

Avviamo *Half-Life* usando "hl.exe -console". P Inseriamo nella console il comando "sv_cheats 1" a digitiamo i seguenti:

IMPULSE 101 - attiva tutte le armi a le munizioni
/GOD - invincibilità
/NOCLIP - attiva il "no clip mode" per passara attraverso i muri
/MAP xxxx - va alla mappa xxxx. Ecco la lista delle mappe selezionabili in modalità singolo giocatore:

c0a0 ; c0a0e ; c0a0b ; c0a0c ; c0a0d; c0a0e ; c1a0 ; c1a0a ; c1a0b ; c1a0c c1a0d ; c1a0e ; c1a1 ; c1a1a ; c1a1b; c1a1c ; c1a1d ; c1a1f ; c1a2 ; c1a2a c1a2b ; c1a2c ; c1a2d ; c1a3 ; c1a3a; c1a3b ; c1a3c


21 - CREPA SULLA SINISTRA


22 - TETTO DELLA MOSCHEA


23 - IL SERGENTE AZIZ

prima che il guardiano possa ostacolarci col rimbombo delle sue mazzate, saliamo la scala

LIVELLO 30 L'INGRESSO DELLA CITTADELLA

Scendiamo e parliamo al sergente fento **(23)**. Dopo il filmato proseguiamo il nostro cammino, ma con cautela: dietro l'angolo incontreremo l'Hidra. Oltrepassiamola badando alle sue fiammate e proseguiamo fino al corridoio sulla destra **(24)** Spariamo ai coccodrilli e saliamo sulla destra. Ecco una stanza con indovinello: per fortuna non è poi così difficile! Andiamo avanti fino a raggiungere i tre interruttori con i numeri romani Azioniamo quello centrale e raggiungiamo l'angolo a Sud-Ovest, saliamo quindi sulla piattaforma per azionare il quarto interruttore. Torniamo ai tre interruttori iniziali e attiviamo gli altri due per aprire le due botole sul pavimento. Entriamo prima in quella più lontana da noi **(25)**, usiamo il piede di porco per azionare il meccanismo. Passiamo nell'altra botola e azioniamo la leva, si aprirà una porta sopra di noi nella quale dobbiamo entrare e andare quindi avanti fino al filmato. Saltiamo e aggrappiamoci alla corda, dondoliamoci e raggiungiamo la piattaforma davanti a noi. Giriamo a sinistra e saltiamo sulla tettoia, ripetiamo il salto una volta per arrivare su un balconcino leggermente sulla nostra sinistra Da qui dobbiamo raggiungere le scale della foto **(26)**. Giriamo a sinistra e scendiamo sul pianerottolo, saltiamo sul balcone di fronte a noi. Mettiamoci con le spalle al muro sul bordo sinistro e saltiamo premendo azione Percorriamo tutte le sbarre al soffitto e lasciamoci andare per aggrapparci alla fessura del muro. Spostiamoci a sinistra, e prendiamo il piccolo medipack **(27)**. Caliamoci sul piano sottostante e saltiamo sulla tettoia opposta a destra, percorriamola e saltiamo nell'apertura a Sud. Alla fine del passaggio dovremo fare un salto a destra con rincorsa e tasto azione. Guardiamo dietro la jeep e prendiamo il Contenitore di Nitrossido. Torniamo dal sergente Aziz.


24 - LA TANA DEI COCCODRILLI

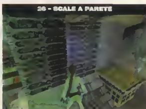
LIVELLO 31 RITORNO ALLA MOSCHEA DI TULUN

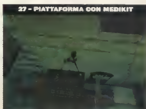
Torniamo alla moto e scendiamo nella rampa di fronte alla moschea per entrare nel successivo livello.

LIVELLO 32 FOSSATI

Giriamo a destra, andiamo verso la grossa palma ed entriamo nel passaggio dietro di essa Proseguiamo finché non verremo colpiti dai proiettili di una mitragliatrice posta in un'apertura a destra. Corriamo verso le casse sulla destra e quando arriviamo in questo punto **(28)** facciamoci rilevare dai sensori della mitragliatrice, quindi abbassiamoci e strisciamo all'altra estremità delle casse Con il revolver e il mirino laser colpiamo il serbatoio bianco dell'arma. Saliamo sulle casse e saltiamo nell'apertura di fronte a noi, quindi proseguiamo finché vedremo un'apertura bassa alla nostra sinistra Entriamo e facciamo attenzione sia ai getti di vapore, sia al soldato che si trova nella zona destra della stanza Eliminiamolo, entriamo a destra e spariamo alla mitragliatrice, quindi proseguiamo facendo attenzione a eliminare il nuovo soldato. Torniamo indietro e andiamo a sinistra, poi a destra strisciando, raccogliamo il codice chiave arma e ritorniamo nel corridoio. Saltiamo per aggrapparci alla fenditura e spostiamoci a destra per evitare il baratro, raccogliamo con cautela il medipack dietro la mitragliatrice e andiamo verso la Land Rover per prendere l'iniettore di Nitrossido dal motore Ecco una cassa a cui sparare


25 - APERTURE SUL PAVIMENTO


26 - SCALE A PARETE


27 - PIATTAFORMA CON MEDIKIT


28 - ATTIRIAMO LA MITRAGLIATRICE


29 - CASSA FRAGILE


30 - SCALE O TRAMPOLINO

per avere un altro grande medipack **(29)**. Torniamo al punto in cui avevamo lasciato la moto e combiniamo il Contenitore di Nitrossido con la Valvola per ottenere l'Iniettore di Nitrossido. Usiamo quest'oggetto sulla moto per avere un po' di potenza extra, attivabile con il tasto scatto. Torniamo con calma alla moschea di Tulun

LIVELLO 33 - RITORNO ALLA MOSCHEA DI TULUN 2

Giriamo a sinistra e fermiamoci quando arriviamo a questi scalini rotti **(30)**. Prendiamo un po' di rincorsa e saliamo sugli scalini premendo il tasto scatto poco prima della fine degli scalini. Arriveremo così in questa stanza **(31)**. Raccogliamo la torcia nella stanza a Nord, quindi torniamo indietro. Scendiamo lungo la rampa a destra, apriamo la porta d'acciaio sulla sinistra e accendiamo la torcia. Torniamo nella stanza superiore e cerchiamo i rilevatori antincendio **(32)** in cima alla rampa a sinistra: attivandoli con la torcia si aprirà una porta di fianco a noi. Entriamo, attiviamo la leva e torniamo nella stanza nella quale avevamo trovato la torcia. Qualcosa si è spostato, quindi potremo arrampicarci sulle casse e saltare sulla piattaforma. Scendiamo dall'altra parte e spariamo a tutte le casse stando accucciati. Spariamo al lucchetto di questa porta con un colpo di precisione **(33)**. Prendiamo la Chiave del Tetto, torniamo alla nostra moto e di corsa di nuovo ai fossati.

LIVELLO 34 - RITORNO AI FOSSATI

Parcheggiamo la moto in cima alle scale a sinistra della piazzetta con la palma. Ci sono due rientranze. A sinistra troveremo un medipack mentre a destra, un po' in alto, vedremo una leva. Saltiamo e aggrappiamoci, si aprirà una botola, continuiamo e saliamo. A destra, c'è una pietra grigia, spariamogli con revolver e mirino. Caliamoci e spostiamoci a sinistra finché potremo sganciarci, vedremo delle sbarre a soffitto, circa a metà del pianerottolo. Usiamole per arrivare alla porta dove useremo la Chiave del Tetto. Saltiamo con tasto azione dall'altra parte del vicolo **(34)** e aggrappiamoci, spostiamoci a sinistra e saliamo appena possibile. Troveremo un'apertura attraverso cui dovremo sparare un colpo di precisione all'interruttore rosso: se il colpo ha avuto successo, vedremo uscire del fumo bianco. Scendiamo a prendere la moto e giriamo per le stradine fino a quando troveremo due scale. Saliamo su quella di destra, mettendo il turbo (scatto) quando siamo vicini alla sommità, atterreremo contro la saracinesca di una specie di garage. Saliamo le scale per accedere al prossimo livello.

LIVELLO 35 - BAZAR

Lasciamoci cadere dalle scala e parliamo con il militare ferito: ci darà il Mine Detonator Body e ci indirizzerà verso il tavolo dove troveremo la Maniglia. Andiamo dietro l'auto e raccogliamo il Corpo del Crick **(35)**. Fatto ciò, andiamo a premere il bottone rosso sul muro a Sud: a questo punto entriamo nella porta e saltiamo con tasto azione per appenderci alle sbarre a soffitto, giriamo a destra e seguiamo il percorso aereo fino a questa zona **(36)**. Combiniamo il Corpo del Crick con la Maniglia per formare il Crick e usiamolo per aprire la botola sopra di noi, quindi issiamoci. Andiamo a sinistra della zona con i fulmini, vedremo uno strano marchingegno davanti a noi: spingiamolo sotto al fulmine **(37)** affinché esso liberi il ponte dalle transenne. Saliamo quindi sul ponte e saltiamo sulla scala a muro. Giriamo intorno alla scala fino a quando potremo calarci su un piano sicuro


31 - DENTRO AL MAGAZZINO


32 - RILEVATORI ANTINCENDIO


33 - SPARIAMO AL LUCCHETTO


34 - BALCONATE ATTORNO AI VICOLI

TRUCCHI

; c1a3d ; c1a4 ; c1a4b
c1a4d ; c1a4e ; c1a4f ;
c1a4g ; c1a4l ; c1a4j ;
c1a4k ; c2a1 ; c2a1a ;
c2a1b
c2a2 ; c2a2a ; c2a2b1 ;
c2a2b2 ; c2a2c ; c2a2d ;
c2a2a ; c2a2f ; c2a2g ;
c2a2h
c2a3 ; c2a3a ; c2a3b ;
c2a3c ; c2a3d ; c2a3e ;
c2a4 ; c2a4a ; c2a4b ;
c2a4c
c2a4d ; c2a4a ; c2a4f ;
c2a4g ; c2a5 ; c2a5a ;
c2a5b ; c2a5c ; c2a5d ;
c2a5a
c2a5f ; c2a5g ; c2a5w ;
c2a5x ; c3a1 ; c3a1a ;
c3a1b ; c3a2 ; c3a2a ;
c3a2b
c3a2c ; c3a2d ; c3a2e ;
c3a2f ; c4a1 ; c4a1f ; c4a2 ;
c4a2a ; c4a2b ; c4a3 ; c5a1

In modalità multigiocatore a Deathmatch abbiamo le seguanti mappe:

boot_camp ; bounce ;
datacore; lambda_bunker ;
snark_pit ; stalkyard ;
subtransit ; undertow

/GIVE xxxx - abilita l'oggetto di tipo xxxx. Ecco una lista degli oggetti disponibili:

item_healthkit ;
item_longjump ;
item_security ;
item_sodacan ;
item_suit

ammo_357 ;
ammo_9mmAR ;
ammo_9mmbox ;
ammo_9mmclip ;
ammo_ARgrenades ;
ammo_buckshot ;
ammo_crossbow ;
ammo_egonclip ;
ammo_gaussclip
ammo_glockclip ;
ammo_mp5clip ;
ammo_mp5grenades ;
ammo_rpgclip

weapon_357 ;
weapon_9mmAR ;
weapon_9mmhandgun ;
weapon_crossbow ;
weapon_crowbar
weapon_egon ;
weapon_gauss ;
weapon_glock ;
weapon_handgrenada ;
weapon_hornetgun
weapon_mp5 ;
weapon_python ;
weapon_rpg ;
weapon_satchel ;
weapon_shotgun
weapon_snark ;
weapon_tripmine ;
weapon_quantum destabilizer

TRUCCHI

GRAND THEFT AUTO
Nonostante sia uscito da diverso tempo *Grand Theft Auto* è un gioco ancora simpatico e piacevole da far girare sul nostro computer. L'obbiettivo è semplice: rubare, rubare e ... portare a termine le missioni senza farci beccare dagli sbirri. Nel menu di scelta del personaggio inseriamo uno di questi codici al posto del nostro nome:

istantrum - vite illimitate
6031769 - vite illimitate
suckmyrocket - abilita tutte le armi e le armature, e permette di uscire di prigione una volta
buckfast - permette di utilizzare tutte le armi, premendo il tasto * sul tastierino numerico.
itsgallus - rende disponibili tutte le città e i livelli
nineinarow - rende disponibili tutte le città e i livelli
iamthelaw - elimina la polizia
stevesmates - elimina la polizia
itcouldbeyou - dà 999999999 punti
hate machine - aumenta i punti
porkcharsui - entra in modalità "diagnostica"

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
Premiamo "Invio" mentre stiamo giocando, quindi scriviamo:

ROCK ON - 1000 unità di Pietre
LUMBERJACK - 1000 unità di Legna
ROBIN HOOD - 1000 unità d'oro
CHEESE STEAK JIMMY'S – 1000 unità di cibo
MARCO – Rivela mappa
POLO – Rimuove il "nero"
AEGIS – Costruzioni più rapide
NATURAL WONDERS – Per una nature più "controllata"!
RESIGN – Per arrenderci
WIMPYWIMPYWIMPY – Per autodistruggerci
HOW DO YOU TURN THIS ON – Per avere un'auto!
TORPEDO# - Elimina il nemico numero #
TO SMITHEREENS – Per avere un sabotatore in piena regola
BLACK DEATH – Elimina tutti i nemici
I R WINNER – Semplicemente, vinciamo!


35 - CORPO DEL CRICK


36 - FORZIAMO LA BOTOLA COL CRICK


37 - DEVIAMO IL FULMINE

Scendiamo lungo il percorso fino alla stanza con le casse, da qui scendiamo ancora per prendere i Dati. Risaliamo nella stanza con le casse e aspettiamo qui **(38)** che il toro ci sia quasi addosso, quindi saltiamo e usciamo dal passaggio segreto aperto dal toro stesso per passare al successivo livello.

LIVELLO 36 DI NUOVO AI FOSSATI
Torniamo nell'area con le due scale **(39)** e imbocchiamo quella di sinistra, saltiamo sulla sabbia e raggiungiamo la scala nera che ci riporta al Bazar

LIVELLO 37 RITORNO AL BAZAR
Usciamo e percorriamo la strada, girando a destra in fondo a essa. Combiniamo i Dati con il Mine Detonator Body per ottenere il Detonatore e usiamolo qui per far esplodere le mine **(40)**. Saltiamo le barriere e premiamo il bottone rosso, entriamo nella porta a sinistra per prendere la nostra moto. Attraversiamo il campo minato e saliamo velocemente sulla rampa

LIVELLO 38 RITORNO ALL'INGRESSO DELLA CITTADELLA
Attraversiamo il livello in sella al sidecar per tornare all'area dove si trova il Sergente Aziz, dopodiché un filmato ci condurrà alla fine del livello

LIVELLO 39 LA CITTADELLA
Attraversiamo la stanza con il pavimento a scacchi per trovare una scala nell'angolo Sud-Ovest. Saliamo e spingiamo la leva, raccogliamo la torcia, accendiamola e scendiamo nella stanza a scacchi. Incendiamo la corda in questo punto **(41)** salendo sulla vicina piattaforma e andiamo nella stanza dove si è aperta la porta. Scendiamo nel pavimento crollato e seguiamo il percorso fino al filmato. Saltiamo sulla sporgenza a sinistra e poi su quella a sinistra delle scale, caliamoci nel buco e noteremo una fenditura nella parete sotto di noi **(42)**. Lasciamoci cadere e agganciamoci alla fenditura. Spostiamoci a destra e vedremo un'altra fenditura e avanti così fino a quando potremo issarci strisciando. Continuiamo fino a raggiungere questa posizione **(43)**, salviamo, quindi caliamoci e scivoliamo lungo la rampa. Saltiamo all'indietro sulla rampa alle nostre spalle e saltiamo ancora velocemente, poi premiamo il tasto azione per aggrapparci alla fenditura. Issiamoci e saltiamo con rincorsa sulla pensilina del muro a Sud, saliamo le scale e andiamo a spingere la leva. Caliamoci nella botola a sinistra, andiamo a Nord e arriveremo in una grande stanza con quattro disegni sul pavimento e quattro tavoli da spostare **(44)**. Guardiamo sopra ognuno di essi e vedremo che ognuno presenta un segno che indica una direzione geografica (N=nord, S=sud, W=ovest, E=est). Posizioniamoli in modo corretto per aprire una porta nel muro ad Ovest. Entriamo e tuffiamoci in acqua per scoprire due cunicoli subacquei. Entriamo in quello a Sud e tiriamo la leva a soffitto nella stanza in fondo, poi torniamo a prendere fiato. Entriamo adesso nel cunicolo a Nord e arriveremo in una stanza con una corda, usciamo dall'acqua ed entriamo nella porta che ci riporterà nella stanza dei tavolini. Usciamo dalla porta sul muro a Est, azioniamo la leva e torniamo nella stanza dei condotti subacquei, leggermente prosciugata **(45)**. Entriamo adesso nel corridoio a Ovest e azioniamo la leva, andiamo nel corridoio a Nord e tiriamo la corda in fondo. Entriamo nella porta così aperta e proseguiamo finché incontreremo i due crociati rianimati da Von Croy. Facciamoci inseguire dai due Crociati finché non arriviamo a una barriera in


38 - BERSAGLIO PER IL TORO


39 - LE DUE SCALINATE


40 - FACCIAMO SALTARE LE MINE


41 - BRUCIAMO LA CORDA SOSPESA


42 - CREPE NELLA TROMBA DELLE SCALE


43 - STANZA IN FONDO AL CUNICOLO


44 - TAVOLINI DELLE DIREZIONI GEOGRAFICHE

legno, stiamo fermi lì fino all'ultimo momento: la spada del crociato ci aprirà la via di fuga per il livello successivo.

LIVELLO 40 – COMPLESSO DELLA SFINGE

Facile fin dall'inizio: andiamo avanti e uccidiamo le due guardie. Raccogliamo la Chiave d'Argento e apriamo la porta, ci sono dei muretti e due interruttori **(46)** che dovremo azionare per aprire una nuova porta. Entriamo e proseguiamo a destra fino alla Sfinge. Scendiamo nel baratro a destra e dalla piattaforma più vicina saltiamo verso quella alla nostra sinistra. Ora ci resta un altro salto impegnativo con rincorsa verso Nord. Poi issiamoci e prepariamoci a oltrepassare una grande apertura che ci farà arrivare in questa posizione **(47)**. Entriamo e spostiamo lo scaffale per trovare un cunicolo, percorriamolo per raggiungere una stanza simile. In una cassa troveremo la Lama Metallica. Premiamo il pulsante vicino alla porta e usciamo per guadagnare l'accesso alla Sfinge. Arrivati sul posto godiamoci il rilassante filmato. Aggiriamo la gamba (zampa?) destra della Sfinge fino a raggiungere un ripiano sicuro da cui eliminare i due ninja. Saliamo e raccogliamo il Manico di Legno (nascosto dentro alla cassa di legno) che combineremo con la Lama Metallica per ottenere il Badile. Arrampichiamoci sulla sporgenza a Est che ci permetterà di tornare tra le zampe della Sfinge **(48)**, Lara comincerà a scavare...

LIVELLO 41 – SOTTERRANEI DELLA SFINGE

Questo livello è molto impegnativo, quindi stiamo all'erta. Percorriamo il corridoio sino alle tre tavole di pietra. Avviciniamoci a uno dei tori per farci inseguire. Torniamo verso il cancello chiuso e dirigiamoci in una delle stanze con l'interruttore a lato **(49)**, aspettiamo che il toro ci sia quasi addosso e saltiamo fuori dalla stanza: a questo punto azioniamo velocemente l'interruttore per imprigionare il toro. Facciamo lo stesso con l'altro e potremo quindi osservare da vicino le tavole di pietra senza problemi. Andiamo nella sala Ovest e raccogliamo la Stele di Paper, che ci permetterà di tradurre i geroglifici. Per fare più in fretta andiamo verso le tavole di pietra e premiamo in sequenza: Destra, Sinistra Centro **(50)**.
Entriamo nella sala Ovest e attraversiamo il cancello centrale che si è appena aperto. Oltrepassiamo il baratro ed esaminiamo le quattro nicchie di colore diverso con il binocolo: attivando il faretto (tasto azione) scopriremo i codici per l'apertura dei vari cancelli. Torniamo alle tre tavole di pietra e premiamo: Destra, Centro, Sinistra per aprire il cancello a Nord nella sala Ovest. Entriamo e proseguiamo fino a trovare questi tre cunicoli **(51)**, strisciamo in quello a Sud evitando le botole di legno (sono trappole) e tiriamo la leva. Ritorniamo alla stanza dei tre cunicoli e imbocchiamo quello a Nord; prendiamo la Stele di Maat e torniamo nella stanza delle tre tavole di pietra. Premiamo in questa sequenza: Centro, Sinistra, Destra, infiliamo il cancello a Sud nella sala Ovest e liberiamoci dai


49 - STANZA SOMMERSA


46 - LEVE SULLE PIATTAFORME LATERALI


47 - PORTA D'INGRESSO DEL DEPOSITO


48 - SCAVIAMO VICINO ALLA STELE


49 - LEVA DELLA GABBIA

TRUCCHI

In più, possiamo provare questi codici:

CTRL+P – Strutture non modificabili
CTRL+T – Menu delle risorse
CTRL+Q – Aumenta velocità costruzione
CTRL+C – Per vedere la sequenza finale

MECH COMMANDER GOLD
Per attivare il codice, entriamo nella cartella contente il gioco sul nostro hard disk e modifichiamo il nome del file:

windows.fit

in ixtirlimceourl

(senza estensione – meglio comunque fare una copia di sicurezza del file!)

Dopodiché iniziamo a giocare e utilizziamo i seguenti codici:

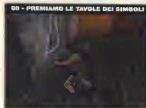
CTRL-ALT-W – finire la missione

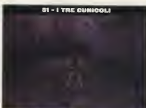
CTRL-L – per vedere la mappa

Nella fase logistica:
poundofflesh – per avere 1.000.000 RP
rockandrollpeople – Per non avere limiti di peso
hereitcomes – Per avere un'arma per ogni tipo, inclusa l'inedito Sniper Cannon di precisione, che non potremo avere il altro modo se non barando! Scrivendo il codice più volte, avremo più armi.

Nella fase di combattimento:
osmium – Ci rende invulnerabili agli attacchi nemici
deadeye - i nostri piloti diventeranno dei cecchini!
lorrie – Ricarica le armi e ripara il nostro Mech
mineeyeshaveseentheglory – Mostra la mappa
mitchlovesyou – Ripara tutti i nostri Mech
lordbunny – Per avere attacchi atomici senza limiti. Per usarli, teniamo premuto il tasto "B" e clicchiamo dove riteniamo opportuno con il tasto sinistro del mouse
healall – Per curare tutti i nostri piloti

NHL 2000
È l'ultimo capitolo della serie sportiva EA dedicata


50 - PREMIAMO LE TAVOLE DEI SIMBOLI


51 - I TRE CUNICOLI


52 - SALA DELLA STELE DI KEPHRI

coccodrilli: ci conviene usare il lanciagranate per arrivare subito in questa nuova stanza **(52)**. Questo enigma non è difficile: azioniamo i quattro interruttori per aprire la grata sull'isoletta centrale che custodisce la Stele di Kephri. Abbassiamo quindi la leva sul muro opposto all'ingresso per riaprire la grata e ritornare alla sala delle tre tavole di pietra.

Premiamole ora in questa sequenza: Sinistra, Centro, Destra; rechiamoci quindi nella sala Est ed entriamo nel cancello centrale per un altro rompicapo facile facile. Una volta arrivati in questa zona **(53)** attiviamo l'interruttore di destra sul muro a Nord e si riaprirà il cancello dal quale siamo entrati, quindi attiviamo l'interruttore di destra sul muro a Est e potremo prendere la Stele di Re. Come al solito torniamo alle tre tavole di pietra: rimane solo una stele da prendere. Premiamo in questo ordine: Centro, Destra, Sinistra. L'ultimo cancello è quello sul lato destro della sala Est, saliamo sulla piattaforma e poi caliamoci sul bordo del baratro **(54)**, raggiungeremo così l'ingresso del labirinto subacqueo. Rilassiamoci e salviamo perché si tratta di un posto micidiale, ma seguendo queste indicazioni dovremmo cavarcela. Andiamo subito a Sud, poi Est, Sud e ancora Sud per entrare nella prima stanza con interruttore **(55)**. Azioniamolo, giriamoci e andiamo a Nord, Ovest, su e ancora su e arriveremo da dove siamo partiti. Facciamo scorta d'aria e scendiamo di nuovo: Sud, Ovest e su, per tirare la seconda leva quindi Est, su, su per tornare ancora al punto di partenza. Immergiamoci e voltiamoci a Est, poi Sud, Sud, Ovest, su, tiriamo la leva e ritorniamo: Est, Nord, su, Ovest e ancora su.

Siamo ancora al punto di partenza ma questa è la penultima volta. Immergiamoci di nuovo e andiamo a Nord, Est e azioniamo la leva, quindi giù, su, e siamo alla partenza. Ancora Est, su e siamo all'ultimo interruttore che ci consentirà di prendere la Stele di Atum, quindi Ovest, su, su, e se abbiamo seguito bene tutte le indicazioni ci troveremo all'inizio di questo bel labirinto.

Torniamo alle tavole di pietra e poi alla stanza con le quattro nicchie colorate, dobbiamo passare per il cancello centrale nella sala Ovest. Sistemiamo le Steli in ogni nicchia **(56)** per poter proseguire. Nel passaggio seguente appendiamoci alle sbarre a soffitto per raggiungere la stanza raffigurata nell'immagine **(57)**.

Raccogliamo le quattro Scritture Sacre e dirigiamoci velocissimi verso l'uscita a Nord per non rimanere vittime del soffitto appuntito.

La sala successiva è ricoperta di lame ma, per quanto possa sembrare folle, il metodo migliore per non subire danni è camminare attraverso la stanza in tutta calma. Aggrappiamoci quindi alle sbarre del soffitto e proseguiamo fino al prossimo livello.

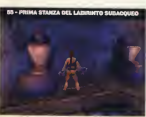


IL PROSSIMO MESE

Sul prossimo numero troveremo l'ultima parte della soluzione di *Tomb Raider 4*.


54 - AGGIRIAMO IL BARATRO


53 - SALA DEI NOVE INTERRUTTORI


55 - PRIMA STANZA DEL LABIRINTO SUBACQUEO


56 - NICCHIE DELLE STELI


57 - LE SACRE SCRITTURE

TRUCCHI

all'hockey. Un titolo entusiasmante, eccellente nella grafica, veloce: *NHL 2000* è un punto fisso per gli amanti di questo sport. I seguenti codici devono essere inseriti durante il gioco:

awaygoal – assegna un gol agli ospiti
homegoal – assegna un gol ai padroni di casa
zambo – sposta Zamboni sul ghiaccio durante il gioco
spots – mostra i messaggi pre-gara
penalty – assegna un penalty alla squadra senza disco
injury – infortuna un giocatore
victory – i fuochi d'artificio!
flash – la folla scatta foto a ripetiziona
check – assegna un fallo al giocatore avversario
grab – assegna un fallo al giocatore avversario
mantis – allunga le braccia, le gambe e il collo dei giocatori
nhlkids – rimpicciolisce i giocatori
quickftr – aumenta la velocità dei giocatori
big fight – rissa incredibila
bloody – botte&sangue
headbone – ingrandisce le teste dei giocatori
buffed – ingrandisce i giocatori
gulliver – anfatizza i gol
massrink – aumenta il campo di gioco
Night – luci spot sui giocatori
Squeaky – modifica la voce del commentatore
Barrywhite – modifica la voce del commentatore
warp9 – velocizza il gioco
slomo – rallenta il gioco
zerog – il disco non fa attrito con il ghiaccio

Z – teniamo premuto questo tasto dopo avar segnato o dopo aver vinto un duello. Il giocatore del nostro team che ha segnato inizierà a urlare.

Creiamo un nuovo giocatore e chiamiamolo *Y2K* di nome e *Bug* come cognome. Inseriamo questo giocatore nella nostra squadra. Andiamo poi al playoff a rinominiamo il torneo NHL2K. Da questo momento spariranno !e luci dal gioco a i giocatori brilleranno come lampadina!

TONY TOUGH

Questa intrigante avventura è stata sviluppata e realizzata dalla Protonic Interactive, un gruppo di programmatori italiani molto in gamba, che hanno dimostrato come le avventure non devono per forza venire dall'altra parte dell'Oceano per essere divertenti. Il gioco è davvero molto bello, ma alcuni enigmi possono metterci in difficoltà. Se siamo rimasti bloccati da qualche parte, questa guida ci permetterà di dare una mano a Tony nell'affrontare tutti i suoi guai.

TRUCCHI

REDGUARD

Redguard **è un'avventura tridimensionale, ormai un po' datata, ma comunque piuttosto piacevole. Gli enigmi a volte sono complicati e se siamo rimasti bloccati, potremo dare nuova linfa a questo titolo con i codici di GMC. Premiamo F12 per far apparire la console e poi inseriamo questo comando:**

Item add,*

Dove al posto di * possiamo inserire uno dei seguenti numeri per ottenere l'oggetto corrispondente. Ecco la lista degli oggetti e dei numeri.

(2) = oro
(3) = pozione di pietra
(4) = pozione energia
(5) = anello di invisibilità
(6) = anello di Vola
(7) = spada
(8) = chiave arrugginita
(9) = chiave d'oro
(10) = chiave d'argento
(11) = amuleto
(12) = gemma
(13) = spada
(14) = barra di ferro
(15) = runa
(16) = runa 2
(17) = runa 3
(19) = sangue d'orco
(20) = sangue d'orco
(21) = latte di ragno
(22) = latte di ragno
(23) = ectoplasma
(24) = ectoplasma
(27) = libro dei nani
(29) = vaso di vetro
(30) = vaso di vetro con elisir
(31) = carico di ferro
(32) = secchio
(33) = secchio pieno d'acqua
(34) = runa
(37) = il libro Redguard Heroes
(38) = il libro Hammerfell

L'UFFICIO

Parliamo con Pantagruel e, non appena sarà uscito dalla stanza, prendiamo il sacchetto di caramelle e seguiamolo. Raccogliamo la cartaccia per terra e apriamo la porta di fronte al nostro ufficio, per poi richiuderla alle nostre spalle. Facciamo combaciare la cartaccia appena raccolta con il depliant attaccato al muro e leggiamone il messaggio: sembra che qualcuno ci voglia suggerire un grazioso travestimento carnevalesco! Cerchiamo dunque dei fiori, un foulard, una parrucca e .. un camice! Prendiamo il camice appeso alla porta e poi cerchiamo di aprire l'armadio, il nostro peso ci farà sprofondare nelle fognature, dove potremo prendere la parrucca della "ex" donna delle pulizie. Torniamo di fronte all'ufficio passando attraverso il tunnel, e saliamo per le scale. Al piano superiore oltre ai simpaticissimi colleghi, troveremo il foulard e una lettera. Raccogliamoli e poi tiriamo la coda del trofeo appeso alla parete. Scendiamo ancora un'ultima volta nel nostro ufficio e prendiamo i fiori che la vecchia Betsy ha lasciato cadere. Ora che abbiamo un perfetto travestimento da Heidi e una lettera di riscatto, non ci resta che uscire dall'edificio e raggiungere Halloween Park.

L'INGRESSO DI HALLOWEEN PARK

Parlando con la vecchietta (cerchiamo di evitare i suoi sputi), scopriremo che il prezzo del biglietto è una non specificata quantità di glucosio, e che è necessario un travestimento per entrarvi, diamo dunque il sacchetto di caramelle sbavate alle vecchina e poi assembliamo il costumino da gentil donzelletta: uniamo i fiori al camice, il foulard al completino così realizzato, e infine la parrucca. Ora indossiamo il costumino nascondendoci dietro al cespuglio!

IL MARTELLO DI SHMALEY

Ogni volta che raggiungeremo una nuova locazione, si andrà ad aggiungere alla mappa disegnata sul taccuino, e semplicemente cliccandoci sopra potremo spostarci da una locazione all'altra, quindi sarebbe utile fare un giro delle locazioni subito, in modo tale da sapersi orientare immediatamente.
Entriamo nel tendone della donna barbuta e raccogliamo la carota, la cipolla e il pomodoro prima di aprire la porta del camerino. Una volta alla presenza della fascinosa soubrette, parliamole e regaliamole i fiori: un gesto di tale cavalleria merita un premio, quindi riceveremo la dentiera della vecchia madre in segno di gratitudine.
Usciamo dal tendone e raggiungiamo la gabbia di Well. Parliamo con la bestia e stacchiamo il chewing gum attaccato alla porta della gabbia, poi proseguiamo verso est. Scendiamo per il vialetto fino alla spiaggia e raccogliamo il sasso appuntito (altro non è che uno stampo di gesso), poi torniamo al bivio e raggiungiamo il bazar di Mortimer. Prendiamo il pollo appeso alla corda e raccogliamo il cappio all'interno del bazar. Nel tornare verso l'ingresso del parco, passeremo di fronte al chiosco degli hot dog: entriamoci e mettiamo il pollo nel forno; appena sarà cotto nascondiamolo nuovamente nell'impermeabile.
Giunti davanti al tendone della donna barbuta, proseguiamo verso nord e parliamo con il bambino; una volta che se ne sarà andato, prendiamo il telone bucato e camminiamo verso sinistra. Giunti al bivio, raccogliamo il bastone appoggiato alle frecce, e torniamo alla locazione del chiosco degli hot dog. Usiamo il telone bucato per coprire il cestino: ora che abbiamo addobbato a dovere il piccolo fantasmino, attacchiamoci la dentiera e spingiamo il cestino fino a Shmiley. Al povero clown non parrà vero di poter avere uno spettatore tanto entusiasta dei suoi numeri, e preso dal successo inaspettato non noterà neppure che stiamo rubandogli il martello!

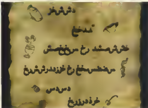
IL MAGO LORENZ

Corriamo verso la locazione di Rufus e sfidiamolo a duello, dicendogli che possediamo un martello tutto nostro. Dopo averlo umiliato di fronte ai suoi spocchiosi amichetti, prendiamo il dollaro vinto e corriamo alla locazione del testone gigante



Halloween Park ci riserva parecchie sorprese.







Poteva mancare il tunnel dell'amore?

Inseriamo il dollaro nella mangiasoldi e entriamo nello studio del mago Lorenz. Usando le domande più opportune, facciamogli capire che dobbiamo sapere con esattezza dove è stato nascosto Pantagruel, e offriamoci di trovare gli ingredienti che servono per realizzare la pozione magica: il mago ci darà allora una pergamena che contiene tutti gli ingredienti che dobbiamo trovare.

GLI INGREDIENTI: IL LATTE

Spostiamoci, grazie al taccuino, alla ruota panoramica e raggiungiamo il pescatore. Prendiamo l'esca che agonizza nella lattina e raggiungiamo di nuovo il chiosco degli hot dog. Questa volta ci può essere utile il congelatore, dove iberneremo il verme. Poi raggiungiamo la capanna di legno all'incrocio tra le locazione dei pirati e quella di Rufus: usiamo la ricetta di Lorenz nella fessura sotto la porta per raccogliere la chiave che cadrà, e facciamola vacillare infilando il verme ibernato nella toppa.

Usiamo la chiave raccolta per entrare nella capanna e... anche questa volta siamo senza via d'uscita! Prendiamo la bottiglia e spacchiamola sulla testa della statua, in modo da ottenere dei cocci taglienti. Usiamo i cocci per tagliare la corda che regge il prosciutto e lasciamo che il piraña faccia uno spuntino. Prendiamo l'osso e usiamolo come leva nel meccanismo di destra. Azioniamo la leva di osso e ci troveremo catapultati in uno strano albergo.

Raccogliamo la latta di vernice bianca (se non si assaggiasse potrebbe persino sembrare latte!!) e saliamo per le scale. Al piano superiore vi sono tre stanze: dalla prima sentiremo provenire strani ruggiti, quindi sarà meglio non aprirla, nella seconda ci sarà possibile entrare e trafugare come di consueto qualche oggetto, come la bombola e i sonnifen nascosti nel cassetto. La terza stanza, invece, è occupata dalla vecchietta che ha tappezzato di volantini tutto il parco! Inutile disturbarla, vuole solo riavere il suo gattino, e neanche a dirlo, toccherà a noi ritrovarlo.

IL CAFFÈ

Usciamo nel crocevia e raggiungiamo la locazione del razzo. Dobbiamo prendere lo skate-board ai piedi della statua, ma potremo farlo solo quando il commesso sarà impegnato a sbavare sul paginone centrale della rivista. Solo in quel momento sarà così distratto da non notare il nostro piccolo furtarello... scendiamo dalla torretta e raggiungiamo la locazione del tunnel dell'amore, subito a destra. Usiamo la bambola con il camice e poi diamola a Isabella. Ora che abbiamo un'accompagnatrice, non ci potrà impedire un romantico tour sul cigno dell'amore... e in più ci regalerà un lecca-lecca gigante! Finito il giro, attraversiamo la piazza centrale e raggiungiamo lo scienziato delle 13 zucche. Per vincere, clicchiamo su una zucca, poi su due, poi ancora su una e così fino alla 13! Dopo aver vinto, prendiamo il pupazzetto del tapiro viola e corriamo alla piazzetta della macchina fotografica. Usiamo il pupazzo viola per tappare il bocchettone della fontana: così facendo aumenteremo la pressione dell'acqua nella fontana a sud della pizzeria. Poi saliamo verso il WC, appoggiamo lo skate-board sullo zerbino e torniamo di fronte al cancello.

Apriamo il cancello e osserviamo la scena!

Ora che finalmente il WC è libero, torniamo alla piazza centrale, e prendiamo la fetta di pane secco nascosta nel cestino di fianco alla pizzeria di Carminuccio. A sud di questa locazione c'è la fontana, il cui getto d'acqua è diventato più potente dopo aver bloccato la fontanella della piazzetta. Usiamo il bastone sul pentolone e facciamolo cadere a terra. È davvero perfetto per miscelarvi gli ingredienti!! Ora dobbiamo raggiungere l'angolo dell'amore e scendere fino alla spiaggia: infatti, il tubo di scarico, dopo aver liberato il WC, funziona a dovere! Raccogliamo un po' di liquame... in fondo il caffè non è che acqua sporca!

IL SUCCO DI FRUTTA

Rechiamoci al molo e parliamo con il capitano; poi prendiamo tre crocchette dal banle di destra e usiamo la lama del pesce spada per tagliare la cipolla. Saliamo per le scale e parliamo con Polly. In fondo un modo per









Riusciremo a usare il topolino?

TRUCCHI

(39) = la mappa di Makio
(40) = borsellino di cuoio con oro
(41) = la mappa rubata di Crendel
(42) = la nave d'argento
(43) = badile
(44) = aloe
(45) = fiaccola
(46) = monocolo
(47) = bandiera
(48) = medaglione d'ergento
(50) = mappa prigione di Joto
(51) = fiasco di Lillandril
(52) = talismano
(53) = diario di Izsara
(54) = piuma
(55) = diario di Kithral, il frate morto
(56) = libro "Folks Firmament"
(57) = diario di Izara chiuso
(58) = pietra
(59) = chiave del magazzino
(60) = chiave della casa di Izara
(61) = formula magica
(64) = bottiglia di vetro vuota
(65) = bottiglia di vetro con acqua
(66) = bottiglia di vetro con acqua e aloe
(67) = pozione di forza
(68) = benda
(69) = benda con sangue
(70) = sciabola
(71) = sciabola
(72) = sciabola
(73) = sciabola
(74) = chiave d'osso

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Un gioco con diversi lati positivi, con alcune difficoltà che possiamo superare usando i trucchi di GMC, per concludere le partite che non siamo riusciti a finire o iniziarne di nuove.

Premiamo INVIO e poi inseriamo questi codici per attivare i corrispondenti trucchi. Il primo trucco della lista è importante perché abilita tutti gli altri.

csmilton – abilita i trucchi
debug – mostra informazioni sul gioco
mpquery – mostra informazioni durante la modalità multigiocatore
edkeys – ripristina le combinazioni originali delle chiavi
fov <numero> – fissa la distanza, il valore normale è 120
calcfps – abilita/disabilita il

TRUCCHI

calcolo del frame rate
showfps – mostra il frame rate
run <0-1> - abilita/disabilita la corsa
look <0-1> - abilita la visuale libera
xhair <0-1> - abilita il mirino
text <0-1> - abilita il testo a video
shadows <0-1> - abilita/disabilita le ombre
hidegun <0-1> - abilita l'arma nascosta
sfx <0-1> - abilita/disabilita gli effetti sonori
steps< 0-1> - abilita/disabilita le orme
res <plus> - mostra la risoluzione dello schermo
res <minus> - modifica la risoluzione dello schermo
res <0-9> - fissa la risoluzione di gioco
mouse <0.0-100.0> - fissa la velocità del mouse, 50 è normale
intensity <0.0-100.0> - fissa la luminosità, 50 è normale
sound <0.0-100.0> - fissa il volume del sonoro generale, 100 è normale
dialog <0.0-100.0> - fissa il volume dei dialoghi, 100 è normale
music <0.0-100.0> - fissa il volume della musica, 100 è normale
csstigmata – per avere tutte le armi, le munizioni, energia, la polvere degli Angeli, tutti gli oggetti e le Essenze
csitems – abilita tutti gli oggetti
csshroud – piena armatura e energia
cshealth – piena energia
csrosary – polvere degli Angeli
csammo – munizioni
csguns – tutte le armi
csyhwh – invincibilità
csessence – essenze illimitate
csmapper – mappa automatica
csmapper 0 – nasconde la mappa
csmapper 1 – mostra solo la mappe
csmapper 2 – mostra mappa e oggetti
cshalt – ferma il tempo
csvanish – uccide tutti i nemici
cshost – in volo
csback – va all'ultimo gioco salvato
cs3dnowlon – abilita il supporto AMD 3DNow!
cs3dnowloff – disabilita il supporto AMD 3DNow!



Chi sarà l'impiegato del mese?

distrarre la pappagallina ci sarebbe una tartina ai gamberetti! Entriamo nell'osteria dei pirati e parliamo con il pirata triste. Dobbiamo riuscire a convincerlo che c'è ancora posto per i nobili sentimenti nel suo cuore: quale metodo migliore, se non farlo piangere? Diamogli la cipolla, e il pirata, visibilmente lacrimante, ci ringrazierà con un bel boccale di rhum. Mettiamo il lecca-lecca nel boccale: il risultato sarà una bevanda densa e zuccherosa, tanto che potrebbe quasi sembrare del succo di frutta!

La cistifellea di Kamaro

Raggiungiamo Mortimer e chiediamogli la cistifellea di Kamaro: ovviamente si tratta di un ingrediente talmente delicato che il suo prezzo è addirittura esorbitante! Ma pare che un modo per averla ci sia... risolvere una vecchia controversia nata tra il Capitano della nave e Mortimer. Infatti, il capitano aveva acquistato da Mortimer una gamba di legno (un Luigi XIV!!) senza però pagarne mai il prezzo!! Insomma, se riuscissimo a far pagare al capitano la gamba di legno, Mortimer ci regalerebbe la cistifellea!!
Corriamo dal capitano e dopo aver discusso con lui, saliamo sul ponte. Attacchiamo la cicca al pane avvizzito e diamola a Polly: con un po' di fantasia potrebbe sembrare una tartina ai gamberetti... ora che la pappagallina è sistemata, nulla più ci impedisce di entrare nella camera del capitano. Prendiamo il diario sul letto e leggiamolo... pare che il capitano abbia avuto esperienze piuttosto negative con le carte da gioco!

Strappiamo il pezzetto di carta da parati rigata dalla parete di sinistra e osserviamola: sul retro vi è disegnata una mappa. Grazie al taccuino raggiungiamo la discanca e osserviamo l'orologio gigante: segna le 6.30. Azioniamo la leva rossa, fermiamo le lancette sulle undici (l'ora indicata dalla mappa, XII) e sentiremo scattare un meccanismo: infatti, adesso ci è possibile aprire il frigonfero! All'interno troveremo un mazzo di carte... adesso sì che possiamo ricattare il capitano!
Corriamo al molo e sfidiamo il capitano a una partita a carte, il grande navigatore sarà così terrorizzato che ci regalerà una gemma preziosa se sparieremo con le carte!
Non ci resta che tornare al bazar, dare la gemma al becchino e prenderci il vasetto contenente la cistifellea di Kamaro.

Il pepe e la ciliegia

Gli ultimi due ingredienti mancanti sono il pepe e la ciliegia, un perfetto surrogato del pepe lo troveremo nella pizzeria di Carminuccio, che tiene sul bancone un bel mazzo di peperoncini. Per la ciliegia potremo invece usare il pomodoro... visto da lontano potrebbe sembrare una ciliegia matura (forse un po' marcia).

La pozione

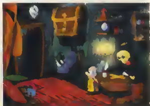
Ora non ci resta che mescolare gli ingredienti e portarli al mago Lorenz... qual metodo migliore se non tornare all'ingresso del parco, entrare nell'attrazione chiamata "organs' reassembler" e azionarla?!
Torniamo dal mago e diamogli la pozione, dopo essere caduto in trance, il mago ci svelerà che Pantagruel è nascosto nel castello. Questa è infatti l'unica attrazione alla quale non possiamo accedere, se non eliminando il perfido Milù...
Prima di uscire da questa locazione, infiliamo la carota nel cilindro del mago e portiamoci via il coniglio blu che rimarrà avvinghiato al nostro braccio.

Come eliminare Milù

Torniamo all'osteria dei pirati e versiamo nel sonnifero sul pollo cotto. Dopo aver condito per bene l'appetitoso arrostino, diamolo a Biff: non appena crollerà addormentato, rubiamogli le chiavi e corriamo a liberare il nostro amico Well. Ora che la gabbia è vuota, mettiamo una deliziosa crocchetta di pesce nella ciotola dentro alla gabbia, e quando arriverà il gattino affamato, chiudiamo immediatamente la porta della gabbia. Così facendo, non solo imprigioneremo il gattino, ma grazie alla craniata presa contro la porta, potremo portarlo via stordito.
Torniamo dalla cara vecchina nella stanza d'albergo, e restituiamole il gattino; dopo qualche battuta riusciremo farci pagare la promessa ricompensa, tre miseri nichelini: senz'altro non lauta ma sufficiente almeno per scattarci una foto ricordo!
Corriamo alla piazzetta e azioniamo la macchina fotografica, poi prendiamo la nostra foto e rechiamoci all'osteria dei pirati.
L'amico anchorman sta ancora aspettando che l'impiegato del mese si svegli dal suo torpore e venga a ritirare il premio; quindi, nell'interesse di tutti, attacchiamo la nostra foto sul cartellone e presentiamoci all'anchorman per ritirare il premio. All'interno della borsa troveremo una splendida targa d'ottone!
Andiamo da Carminuccio ed entriamo nella pizzeria. Mettendo la targa nel forno potremo fonderla e poi colarla nello stampo di gesso: otterremmo così un fischietto.
Raggiungiamo l'ingresso del castello e usiamo il cappio sul ciuffo d'erba vicino all'albero, poi infiliamo il coniglio blu nel buco del tronco d'albero e proseguiamo verso la locazione della ruota panoramica. Prendiamo l'estremità della corda e leghiamola alla cabina della ruota, poi torniamo sui nostri passi e giunti vicino all'albero usiamo il fischietto. Benché non sembri emettere nessun suono, il fischietto attirerà immediatamente Milù e il suo padroncino. Non appena il guardiano si avvicinerà all'albero, corriamo al gabbiotto


Dovremo vedercela anche con un galeotto!


Sarà sicuro là su?





Nessuna porta potrà resistere al nostro eroe!

della ruota panoramica, entriamo e azioniamo la leva
Ora che abbiamo eliminato il guardiano, e Milù è occupato in altre attività, possiamo tranquillamente accedere al castello

IL GIARDINO DEL CASTELLO

Appena entrati nelle mura ci troveremo in un piccolo giardino che costeggia il castello. Partendo da destra, raggiungeremo una tettoia Prendiamo la tanica e l'innaffiatoio, poi, usando il martello di Shmiley, facciamo cadere una prugna dall'albero (ripetiamo questa operazione due o tre volte) Proseguiamo verso destra ed entriamo nella stalla: raccogliamo il tubo di gomma alle spalle della piccola pecorella e usciamo. Passiamo davanti alla statua (ci accorgeremo che in realtà sono due attori .) e raggiungiamo il portone del castello, nella locazione successiva.

IL CASTELLO

Entrati nell'atrio del castello, parliamo con la donna delle pulizie e facciamole credere di essere degli scienziati, impegnati in ricerche parapsicologiche Chiediamole di voltarsi e prendiamo il sapone dal carrello Poi apriamo le ante della specchiera e prendiamo il mantice .Nella stanza successiva noteremo una torta un po' "mobile". prendiamo la candelina sul lato sinistro e proseguiamo entrando nella stanza a nord· la cucina Prendiamo il megafono e la siringa da pasticcere, torniamo nella stanza della torta (il Botticelli fu indubbiamente ispirato da una grazia rara .) ed entriamo nella stanza a sinistra. Osservando il megafono noteremo però che mancano le pile per farlo funzionare Parliamo con Gwendell il giullare verremo così a scoprire che si sta preparando per la grande festa fissata per l'indomani mattina! Mentre il giullare fa le sue abluzioni con la testa nell'acqua, versiamo del sapone nella vaschetta, così dolorante per il bruciore agli occhi, il giullare sarà costretto ad andarsene! Spostiamo la vaschetta ed entriamo nella botola

IL POZZO DEI DESIDERI

Apriamo lo sportellino del drago finto e usiamo il tubo di plastica per risucchiarne la benzina Poi infiliamo il tubo nella tanica vuota e una volta riempita, gettiamola nel pozzo Mentre le fiamme divampano nel pozzo, approfittiamone per accendere la candela Poi premiamo il bottone a sinistra dell'uscita il drago finto sbufferà una nuvoletta di fumo, che potremo "catturare" usando il mantice (ma dobbiamo fare in fretta!)
Saliamo per le scale e torniamo nel castello Usciamo e raggiungiamo la locazione con il covone all'esterno del castello Bruciamo la paglia grazie alla candela accesa e una volta che il covone si sarà dileguato in una fiammata, raccogliamo l'ago che troveremo per terra ora potremo avere accesso a una porta, che contiene solo un paio di pesi. visto il nostro grado di tonicità muscolare, forse qualche esercizio non ci farà male.
Torniamo all'ingresso del castello Il perfido Gwendell sta fingendo spudoratamente di essere cieco a seguito dell'inoffensivo scherzetto del sapone, ma la nostra integrità morale non può sopportare che questo giullare approfitti della compassione che suscita nella gente! Cerchiamo di rubargli il cagnolino, e così smascheremo il suo inganno! Offesi e avidi di vendetta, rientriamo al castello

LA TORRE

La locazione della torre si raggiunge dalla porta a sinistra della stanza nella quale abbiamo conosciuto il giullare Per arrivarci passiamo di fronte alla torta e usiamo l'ago per stuzzicare la dolce pin-up che vi è nascosta. Parliamo con lei e poi chiediamole le pile del megafono. quale brava e bella pin-up non tiene con sé delle pile per megafoni? Mettiamo le pile nel megafono e raggiungiamo la locazione per arrivare alla torre; nell'armadio vicino alla vaschetta c'è uno zombie che, una vola aperte le ante, salterà fuori emettendo un urlo agghiacciante Posiamo tra le sue deliziose braccine il megafono, usciamo dalla stanza e subito dopo rientriamo e apriamo nuovamente le ante L'urlo dello zombie amplificato provocherà un vero e proprio terremoto che scuoterà il castello intero! Tra l'altro noteremo che il cinghiale della cucina ha perso una zampa, e una chiave misteriosa sta per cadere da una mensola Corriamo in cucina e prendiamo la zampa, poi saliamo sulla torre Usiamo la zampa del cinghiale per aprire la cassa al centro della stanza, e prendiamo il macigno

TRUCCHI

cstourist – aumenta la velocità
csgo <number> - torna al punto di partenza
csgo <x, y, z coord> - va alle coordinate inserite
csao <number> - inserisce l'oggetto indicato nell'inventario
csro – azzera l'inventario
cstime <0-200> - fissa il timer di gioco
csblah – mostra un messaggio di test
csverbose – spiega dettagliatamente le armi
cswire – mostra la mappa in wireframe
csnotimeouts – in multigiocatore, rimuove il giocatore inattivo per 120 secondi
cstimeouts – disabilita il timeout

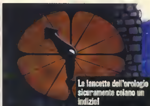
Infine con il prossimo trucco possiamo iniziare a giocare a partire da una mappa particolare:

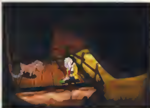
csmap <map name>

Ecco l'elenco dei livelli:

BAUCUS1
BAY2
BABEL1
BAY1
BAUCUS2
BRIDGE1
BRIDGE2
CHAOS1
CHAOS2
CHAOS
CITADEL4
CITADEL3
CORE3
CORE2
CORE1
CORE0
DM6
DM5
DM1
DM3
DM2
DM4
DM7
ENGINE1
ENGINE2
END1
END2
END3
END
GERYON
GUERNI~2
GUERNI~1
GUERNI~3
JONAHS
JONAHS1
MANU1R~1
MANU1
MANU2
MANU6
MANU3




Le lancette dell'orologio sicuramente celano un indizio!



Saliamo di nuovo per le scale e raggiungiamo il secondo piano ecco la chiave che sta per cadere! Un lieve colpo dato con il bastone la farà cadere tra le nostre mani! O quasi pare invece che cadendo sia finita nella tana del topo!
Scendiamo al piano inferiore e usiamo il mantice pieno di fumo per far uscire il topo (e la chiave) dalla tana Purtroppo anche questa volta il lancio è da competizione, e la chiave finisce sul tetto della cucina!

La statua sulla torre

Saliamo fino in cima alla torre e cerchiamo di spingere il gargoyle di destra . purtroppo la nostra sessione di palestra non è stata sufficiente per renderci così forti, ma senza accorgercene l'amico coccodrillo in volo sullo skate-board ci darà una mano, e la statua cadrà rovinosamente, impigliandosi nella corda della torre Questo volo sposterà le lancette dell'orologio, che segnerà finalmente le 6, orario di chiusura del parco!
Scendiamo dalla torre e usciamo dal castello. Sulla piattaforma a destra dell'ingresso, i due attori che impersonavano le statue se ne sono andati, lasciando il coltello Prendiamolo e torniamo sulla torre Al primo piano, dalla finestra di sinistra possiamo raggiungere la corda che sorregge il gargoyle caduto Tagliamo la corda e usciamo di nuovo. Prendiamo il cagnolino di pezza (vendetta, tremenda vendetta) e raggiungiamo la catapulta che abbiamo notato all'ingresso dopo il ponte levatoio Posiamo il macigno sulla catapulta e lanciamolo tagliando la corda con il coltello Finalmente la chiave è caduta sul pavimento della cucina!

La maschera

Ritorniamo all'interno del castello, nella cucina Riempiamo l'innaffiatoio di acqua della fontana e poi gettiamo una prugna nella vasca. I teneri piccioncini che si abbeverano alla fontanella, saranno così soggetti a forti movimenti intestinali, aiutati dal poderoso lassativo naturale che è la prugna Dopo che avranno bevuto, avviciniamoci alla fontana per spaventarli I piccioncini voleranno sulla trave sopra al cinghiale ed espleteranno le loro funzioni proprio sul lindo pavimento della cucina. Visto che la donna delle pulizie è estremamente rapida, noi dovremo esserlo più di lei e chiudere il cagnolino nel mobiletto basso a destra del cinghiale per poi tirare il guinzaglio rosso (visto che dobbiamo agire rapidamente è meglio avere con noi due o tre prugne, così da non dover tornare all'albero in caso di fallimento della trappola!) Quando arriverà la donna delle pulizie, inciamperà nella nostra macchinosa trappola e finirà con il volto spiaccicato per terra. Ora che abbiamo la matrice dello stampo, non ci resta che trovare la sostanza con cui riempirla! Usciamo dal castello e raggiungiamo la stalla Usiamo il coltello per tosare la pecora e innaffiamola con l'acqua gelida della fontana Immediatamente la povera pecorella sarà sconquassata da un attacco di raffreddore, e sputerà un groppone di catarro da non credere (probabilmente si tratta di una fumatrice). Usiamo la siringa da pasticcere per raccogliere il catarro e torniamo in cucina Versiamo il catarro nel buco e poi usiamo il mantice per far rapprendere l'ingegnosa maschera



Ultimo atto

Usciamo dal castello e raggiungiamo la locazione della catapulta Usiamo la maschera di catarro per azionare il meccanismo che sblocca le porte dell'ascensore ed entriamo Saliti al piano superiore della pianta di piselli tecnologica, seguiamo il sentiero di foglie verso nord Entriamo nella stanza dove è prigioniero Pantagruel e cospargiamolo di lana Poi spingiamolo per farlo dondolare l'addetto alla sicurezza, nel vedere tante pecorelle ondeggianti nel suo monitor, si addormenterà immediatamente, disattivando il sistema di sicurezza Azioniamo la leva e liberiamo Pantagruel, poi usiamo la chiave nella serratura di fronte a noi
Non ci resta che parlare con il nostro acerrimo nemico, faccia a faccia con il nostro incubo peggiore, e goderci un dolcissimo finale!!

TRUCCHI

MANU4
MANU5
MERCY1
MERCY2
MERCY
MSTREE~1
MSTREE~3
MSTREE~2
NEWPP2
NEWPP3
NEWPP1
NEWPP4
NEWPP0
POD1
POD2
PTB
RESEAR~3
REBELB~4
REFUGE~1
REFUGE~2
REBELB~2
RESEAR~4
REBELB~3
REBELB~1
RESEAR~2
RESEAR~6
RESEAR~1
RESEAR~5
RUINED~2
RUINED~1
SEWER2
SEWER3
SEWER1
STC
SUBWAY1
SUBWAY2
THRONE
TOWER3
TOWER1
TOWER2
TORTURE
TRYXINOS

SEPTERRA CORE
Abbiamo provato questo titolo sul numero di Febbraio, evidenziando i molti lati positivi e qualche difettuccio soprattutto sul lato della giocabilità. Per migliorare questo aspetto, non c'è niente di meglio di qualche trucchetto offerto da GMC...
Premiamo INVIO per far apparire il menu di dialogo, poi inseriamo i seguenti codici per abilitare i corrispondenti trucchi.

alchemy – 9.000.000 pezzi d'oro
gimmesomegrub – per avere tutti i cibi
potionsnlotions – abilita tutte le pozioni
alreadydead - invincibilità
abracadabra – mana infinita e tutte le magie
nahkraneth – per uccidere i nemici al primo colpo

PRIMA PARTE!

FINAL FANTASY VIII

Questa guida servirà a non perderci e a non mancare tutti i bonus e le cose più importanti in cui Squall e amici potranno imbattersi nel corso della loro lunga e fantastica avventura.

TRUCCHI

QUALCHE ULTERIORE SUGGERIMENTO

Come prima cosa vogliamo puntualizzare che, anche se si può giocare *FF8* di corsa seguendo tutta d'un fiato la trama principale, il gioco è molto più bello prendendosela comoda, esplorando tutto l'esplorabile e cercando di potenziare al meglio i nostri personaggi man mano che questi girano il mondo. In questo gioco i nemici sono sempre più o meno al livello dei nostri personaggi quindi non ha senso essere numericamente molto forti, ha invece molto senso avere capacità aggiuntive, permesse in particolare dal Junction di varie magie alle abilità dei personaggi (con l'aiuto delle GF); un certo mostro affrontato quando siamo al livello 50 avrà più energia e migliori magie di quando l'abbiamo affrontato, magari ore e ore prima, al livello 25... controlliamo sempre quindi le caratteristiche dei vari mostri perché potremmo trovare delle sorprese. Se siamo deboli o se non vogliamo affrontare combattimenti, ricordiamoci di camminare sulle strade, o di utilizzare dei veicoli, oppure (se l'abbiamo) possiamo usare le abilità di Diablos che permettono di limitare (o eliminare) l'incidenza degli incontri casuali con i mostri. Comunque, a meno che non siamo veramente stufi di combattere, è sempre meglio farlo, per rendere il più presto possibile forti e potenti i nostri personaggi e anche per far progredire rapidamente tutte le Guardian Force! A titolo di esempio, se saremo bravi e tenaci nel far progredire i

Dopo lo stupendo filmato introduttivo, nel quale assistiamo a un allenamento tra Squall e Seifer, ci ritroviamo con Squall che riprende i sensi in infermeria **(1)** Andiamo in classe con Quistis, la nostra istruttrice, e prendiamo possesso delle nostre prime due Guardian Force (GF) Shiva e Quezacotl. La prima è una GF basata sull'elemento del ghiaccio, utilissima contro nemici basati sul fuoco, la seconda invece è elettrica e risulta molto potente contro nemici meccanici di qualunque tipo.
Approfittiamo dell'occasione per leggere tutte le informazioni presenti nel computer in aula, così da prepararci per l'avventura che ci attende!
Parliamo con Quistis che ci darà appuntamento all'entrata del Garden È il momento giusto per esplorare il Garden per i fatti nostri, visitiamo tutte le locazioni ci sarà utile in futuro. **(2)** Al secondo piano, vicino all'ascensore, un amico ci donerà sette carte per iniziare a giocare a Triple Triad, il gioco di carte che quasi tutti in *FF8* amano praticare Non sono carte eccezionali, ma per iniziare a far pratica vanno benissimo, ricordiamoci che ne servono almeno cinque per poter giocare e comunque tra poco avremo occasione di ottenerne molte di più
Terminata l'esplorazione, andiamo da Quistis all'ingresso del Garden

LA CAVERNA DEL FUOCO

Dirigiamoci verso la caverna del fuoco, **(3)** ascoltiamo le istruzioni di Quistis e una volta all'ingresso decidiamo il limite di tempo per la missione Venti minuti dovrebbero bastare, meglio trenta se vogliamo stare sul sicuro
Nella caverna, la strada è praticamente una sola seguiamola per arrivare (superando un bel po' di mostri casuali) fino a Ifrit, la GF del fuoco. Vincere non sarà troppo difficile, è sufficiente ricordarsi di utilizzare una delle nostre due GF: Shiva, che con il suo potere legato al ghiaccio farà soffrire parecchio il demone del fuoco.
Ifrit, una volta sconfitto, si unirà a noi come GF, ricordiamoci di utilizzarlo subito! Insieme alla nuova GF **(4)** otterremo anche la nostra prima carta rara, per la precisione proprio la carta di Ifrit, che ci permetterà di vincere più facilmente le nostre prime partite a carte
Una volta usciti in tempo dalla caverna, approfittiamone per girare liberamente e superare un po' di combattimenti migliorando così i nostri personaggi, quindi torniamo al Garden, cambiamoci di uniforme nel dormitorio **(5)** e andiamo di nuovo da Quistis per scoprire la squadra con cui affronteremo l'esame finale SeeD, la squadra sarà composta da Seifer e Zell

MISSIONE A DOLLET

Utilizziamo la macchina per dirigerci verso la città di Balamb, quindi attraversiamo la città fino al porto dove dovremo prendere una barca per arrivare fino a Dollet
Giunti a destinazione, controlliamo che le nostre GF siano legate ai personaggi (e che i comandi e le abilità siano a posto, per non avere brutte sorprese nei combattimenti). Trasferire le magie in possesso di Quistis a uno dei nostri personaggi è una buona idea in questo momento
I primi combattimenti con i soldati non saranno difficili e ci daranno occasione di iniziare a accumulare magie utili come quelle di cura; procediamo nella città seguendo le istruzioni di Seifer fino alla piazza, dove dovremo attendere un po' Seifer non ha molta pazienza, stufo di aspettare lascerà la piazza e noi dovremo seguirlo, dopo il ponte ci aspetta un combattimento con un Anacondaur, un mostro serpente abbastanza forte e con molti punti HP, la sua debolezza è il freddo, regoliamoci di conseguenza

LA TORRE DELLE COMUNICAZIONI

Arrivati alla torre, Seifer ci lascerà per fare a modo suo, saremo raggiunti da Selphie (una messaggera) **(6)** e dovremo entrare nella torre dove un ascensore aspetta solo il nostro arrivo.
Prima di prenderlo utilizziamo il punto di assimilazione (nascosto) sulla sinistra e andiamo verso il punto di salvataggio sulla destra, dove dovremo affrontare un nuovo combattimento. Usiamo l'ascensore e prepariamoci a un boss decisamente impegnativo, assegniamo almeno una GF a Selphie!
I primi due avversari saranno Biggs e Wedge, non molto forti a dire il vero, quindi il loro posto sarà preso da Elvoret, un mostro con attacchi molto fastidiosi ma sensibile agli attacchi basati sul vento Ricordiamoci di assorbire, come prima cosa nel combattimento, la nuova GF Siren da Elvoret!
Se non lo faremo l'avremo persa per sempre, è una GF molto utile per le sue abilità di "move-find" (mostra punti di salvataggio e assorbimento nascosti) e "treatment" (guarisce un personaggio da qualsiasi stato anormale)

IL RITORNO

Stiamo per rientrare alla base, ma Biggs riesce ad attivare una micidiale arma che ci inseguirà per distruggerci, si tratta del X-ATM092, un robot fortissimo che dovremo sconfiggere (molto difficile) o tentare di evitare il combattimento fuggendo non appena possibile Se riusciremo a scappare fino alla barca Quistis ci aiuterà e potremo tornare a Balamb sani e salvi **(7)**


1 LA SFIDA DI SEIFER


2 ESPLORIAMO IL GARDEN


3 NELLA CAVERNA DEL FUOCO


4 LA SCONFITTA DI IFRIT


5 CAMBIO DI UNIFORME

BALAMB CITY

Esploriamo la città, usiamo l'albergo per ripristinare i nostri personaggi **(8)** e visitiamo la casa di Zell. Se possiamo, giocando con la madre di Zell potremmo vincere la carta di Zell, una carta rara e quindi molto potente! Finito il giro torniamo al Garden, parliamo con Cid, andiamo in biblioteca e incontriamoci con Seifer, saliamo al secondo piano con l'ascensore e attendiamo i risultati dell'esame: noi saremo promossi e Seifer, sempre indipendente, sarà bocciato per l'ennesima volta **(9)**.

Parliamo con Seifer nell'aula, cambiamoci d'abito nel dormitorio e andiamo alla festa di diploma. Godiamoci il filmato del ballo, uno dei più belli dell'intero gioco, dove finalmente incontreremo per la prima volta Rinoa, uno dei personaggi chiave dell'intera avventura **(10/11)**.

L'ADDESTRAMENTO

Parliamo con Quistis dopo il ballo, **(12)** cambiamoci nuovamente d'abito nel dormitorio e andiamo al centro di addestramento del Garden. Il centro è un posto utilissimo (anche più avanti nel gioco) per potenziare i nostri personaggi, affrontiamo i nemici che incontreremo e facciamo particolarmente attenzione ai T-Rexaurus, **(13)** difficili da battere ma ottime fonti di magie e punti esperienza.

Ascoltiamo quanto Quistis vuole dirci **(14)** e usciamo dal centro di addestramento, prima però dovremo salvare una ragazza dall'attacco di alcuni mostri. Uccidiamo prima i tre Raldo (i mostri più piccoli), quindi attacchiamo Granaldo quando rimane da solo, non sarà un combattimento troppo difficile.

Terminata la battaglia, torniamo nella stanza e riposiamoci un po'.

LA PRIMA MISSIONE

Andiamo da Cid, che ci darà le informazioni per la nostra prima missione da SeeD, parliamo con lui fino a quando non ci darà un oggetto magico (Magic Lamp). Questo oggetto, una volta utilizzato, evoca la potente GF Diablos, **(15)** che dovremo sconfiggere per averla nel nostro già nutrito gruppo di GF. Salviamo la posizione appena usciti dal Garden, controlliamo lo stato dei nostri personaggi e utilizziamo la Magic Lamp. Il combattimento non sarà facile, ma è meglio affrontarlo subito **(16)** per avere Diablos con noi fin dal principio.


6 SELPHIE, LA MESSAGGERA

Diablos è molto forte e dispone di attacchi tremendi, sfruttiamo al massimo la possibilità di Selphie di curare tutti i personaggi (è il suo limit break speciale) e cerchiamo di avere Squall con pochi punti energia per utilizzare il potente limit break. Molto buoni e efficaci sono anche gli attacchi magici, meglio se con l'uso della magia Double (raddoppia le magie). Se nusciremo a sopravvivere allo scontro, Diablos sarà la nostra nuova GF, inoltre otterremo anche la sua carta!

In questo momento potremo anche girare un po' per il Garden e tentare di vincere altre carte rare!

La carta di Quistis è in possesso dei giocatori che si dichiarano parte del Quistis Trepe Fan Club (uno dei due ragazzi nel bar è un membro del club), mentre la carta MiniMog è nel mazzo del ragazzino che corre sempre in giro per il Garden. Non preoccupiamoci se non siamo in grado di vincerle, potremo provarci più avanti, magari quando affronteremo i giocatori del club delle carte.

Quando siamo pronti, andiamo a Balamb City e prendiamo il treno pagando **(17)** il biglietto: succederà una cosa strana.

IL SOGNO DI LAGUNA

Tutti si addormenteranno e vivranno un sogno estremamente realistico **(18)** nel quale conosceremo tre misteriosi soldati di Galbadia: Ward, Kiros e Laguna - misterioso alter ego di Squall - nel corso di una serie di combattimenti ed esplorazioni. Tutto ciò che faremo con Laguna e compagni sarà effettivo sul nostro gruppo "normale": magie utilizzate e accumulate, punti esperienza e abilità ottenuti, saranno tutti effettivamente guadagnati da Squall e dai suoi amici. Attraversiamo la foresta, utilizziamo un veicolo e arriviamo a Deling City. Entriamo nell'albergo e ascoltiamo la pianista **(19)** suonare, parliamo con lei e seguiamola in camera (Laguna è innamorato della pianista, anche se non ha molta fiducia in se stesso).


7 RITORNO A BALAMB


8 NELL'ALBERGO

Al termine del lungo e romantico momento **(20)** Laguna lascerà la stanza della pianista e il gioco tornerà istantaneamente al treno, dove Squall e gli altri si svegliano dopo la strana esperienza.

TIMBER

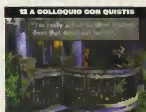
Scesi dal treno **(21)** incontreremo Watts, scegliamo la parola d'ordine corretta (l'ultima) e seguiamolo. Finalmente incontriamo di nuovo la bella Rinoa, sarà nostro compito svegliarla **(22)** e conosceremo anche il suo cane, un'arma davvero insolita. In un'altra carrozza del treno ci verrà spiegata la missione nei minimi particolari, non è una cosa difficile, basta seguire alla lettera le istruzioni di Rinoa e compagni, al massimo dopo un paio di tentativi dovremmo riuscire a isolare la carrozza del presidente **(23)**.

Salviamo la posizione appena possibile e affrontiamo il presidente: scopriremo che questi non è il vero presidente, dovremo sconfiggerlo e subito dopo dovremo combattere contro Gerogero, un mostro


9 PROMOSSI E BOCCIATI


10 L'INCANTEVOLE RINOA


11 LA MAGIA DEL GRAN BALLO


12 A COLLOQUIO CON QUISTIS

TRUCCHI

nostri personaggi, non sarà impossibile arrivare al primo combattimento contro Edea con punti HP tra i 4000 e i 5000, né terminare il secondo CD di gioco con tutti i personaggi con 9999 HP (il massimo) e almeno Squall al livello cento di esperienza. Ci vorrà del tempo ma chi ha detto che le cose belle sono facili da ottenere?

COMANDI E ABILITÀ

Nel corso del gioco le GF impareranno sempre più comandi e abilità che potremo associare ai nostri personaggi, quali sono le migliori? Fermo restando che si tratta di gusti personali, la scelta migliore potrebbe essere di dare il comando Draw (assorbi) a tutti i personaggi (per assorbire velocemente le magie importanti quando le troviamo), quindi il comando GF almeno a due di essi (sicuramente a chi possieda Diablos!), il comando Item (oggetti) a un personaggio e Magic a un altro, in modo da poter usare magie e oggetti curativi, oltre che oggetti speciali come l'erba del Chocobo o il Friendship per l'attacco dei Moomba. Per il resto, utilissimo è il comando Treatment: capace di curare un personaggio, ma sono eccellenti anche gli altri comandi curativi, ottenibili solo verso la fine della prima metà del gioco. Parlando invece delle abilità, usiamo fin da subito ogni abilità "bonus", perché quando i personaggi arriveranno al livello cento (il massimo) non potranno più utilizzarle. Il bonus migliore è sicuramente quello della forza (di Ifrit), potremmo farlo usare per un certo numero di turni a un paio di personaggi, quindi (quando sono tutti al massimo) passare Ifrit all'elemento che vogliamo più forte a sfruttarne le eccezionali abilità STR+40 a STR+20 per potenziarlo. Questo nell'ipotesi di arrivare alla fine del secondo CD con i personaggi quasi al massimo, altrimenti potremo sfruttare anche i bonus delle GF ottenute alla fine del secondo disco.

TRUCCHI

LE MAGIE
Ovunque andremo nel mondo di *FF8* troveremo magie: nei punti di assimilazione o nei mostri che incontreremo a migliaia in giro per le varie locazioni. Le magie sono utili da usare in battaglia (se non siamo abbastanza forti da poterne fame e meno) e utilissime per potenziare i nostri personaggi tramite le Junction alle varie caratteristiche.
Fin dal principio è bene accumulare quante più magie possibile, meglio se cento per ogni tipo (il guadagno in una Junction con una magia è proporzionale al numero di magie di quel tipo che si possiedono). Ogni personaggio può avere trentadue magie differenti, quando termineremo lo spazio a disposizione sarà bene passare le magie di grado inferiore ai personaggi che non utilizziamo, per fare spazio a quelle nuove e più potenti che man mano troveremo nel gioco. Un paio di cose utili da sapere: il massimo numero di Junction per un personaggio è diciannove (con ST-def x 4, El-def x 4 e tutte le statistiche in Junction); le magie più potenti per le varie Junction sono Ultima, Aura, Full-life, Meteor, Triple, Regen, Pain e Tornado, le altre sono efficienti, ma in minor misura. Infine, se usiamo Curaga in Junction, teniamo un bel po' di incantesimi Cura da usare dopo i combattimenti, fino a quando non avremo sufficiente denaro per comperare un po' di oggetti Tent, perfetti per ricaricare tutti i personaggi.

JUNCTION
Senza ripetere quanto già detto, sono molti i vantaggi che si possono ottenere dalle GF in nostro possesso. Tra le abilità ottenibili troviamo quelle di poter visitare sempre e quando vogliamo tutti i negozi visti nel gioco, di modificare le carte in utili oggetti (soprattutto le carte rare), di tramutare oggetti e magie in alternative migliori, spesso quasi introvabili esplorando il


13 CONTRO I T-REXAURUS


16 SCONFIGGIAMO IL FUTURO ALLEATO

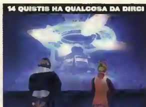
zombie (24) che potremo decidere se uccidere normalmente o in un solo colpo utilizzando una pozione Phoenix Down (coda di fenice), che elimina in un solo colpo tutti i mostri non morti (guarendoli, li uccide!). Vinto il combattimento, esaminiamo il corpo del mostro per trovare alcune magie.

ANCORA A TIMBER

Il vero presidente è negli studi televisivi di Timber e sta per lanciare un messaggio al mondo: il nostro compito è raggiungerlo e impedirgli di trasmettere il messaggio.
Nel tragitto per arrivare agli studi potremo, oltre che combattere contro molti soldati e assorbire molte magie utili, esplorare Timber alla ricerca di oggetti. Gli oggetti più interessanti sono probabilmente le riviste dedicate agli animali (nel Pet Shop, servono per imparare nuovi limit break per Rinoa), un numero di Timber Maniacs vicino all'albergo e una copia di Girl Next Door nella redazione del Timber Maniacs (sarà utilissima molto più avanti nel gioco).
Per arrivare agli studi andiamo al pub, aiutiamo il barista a spostare l'ubriaco (parlando di una certa carta, sarà facile), raggiungiamo gli studi (25) e seguiamo


17 UN BIGLIETTO PER VIAGGIARE


18 SOGNO O REALTÀ?


14 QUISTIS HA QUALCOSA DA DIRCI

quanto accade: Seifer seguirà la strega e noi dovremo andare con Quistis fino alla stazione, dove prenderemo un treno per tornare al Garden.

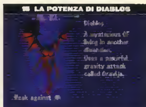
IL SECONDO SOGNO DI LAGUNA

Attraversando la foresta, il gruppo cadrà addormentato per la seconda volta, e potremo incontrare di nuovo Laguna, Ward e Kiros. Si tratterà di esplorare le miniere di Esthar (26) fino a raggiungere un dirupo (a nord del punto di salvataggio) dove i tre subiranno un forte attacco e il sogno avrà termine. Se non abbiamo troppa fretta la cosa migliore è esplorare a lungo le miniere per accumulare un sacco di magie nuove, impiegheremo un po' di tempo, ma la cosa sarà molto utile per potenziare i nostri personaggi, quindi è meglio farlo.
Uno dei mostri (Elastoid) (27) può essere modificato in una carta abbastanza bella con l'apposita abilità di Quezacotl. In giro per le miniere cerchiamo le chiavi (anche se le perderemo subito, è normale) e facciamo esplodere i detonatori. Possiamo anche preparare una trappola per i soldati esaminando bene le placche metalliche in una delle stanze. Tutte queste azioni porteranno alcuni vantaggi a Squall quando, più avanti nel gioco, visiterà le miniere.

GALBADIA GARDEN

Terminato il sogno, arriviamo al Garden di Galbadia (28). Ci verrà detto di andare nella sala d'attesa al secondo piano, prima di farlo possiamo esplorare il garden alla ricerca di giocatori di carte. Consigliamo di giocare con i tre studenti (29) in una delle aule, se saremo bravi otterremo tutte le carte del sesto livello da questi giocatori. L'altro giocatore interessante è il ragazzino biondo che a volte scende dalle scale dell'ala a nord del cortile centrale, è un giocatore molto bravo, insistere con lui può fruttare tutte le carte del quinto livello, tranne la quarta (che è una carta rara, recuperabile solo molto più avanti nel gioco). Se dobbiamo scegliere tra più carte doppie, preferiamo le Malboro, potrebbero esserci utili più avanti. Negli spogliatoi troveremo un punto di assorbimento per la magia Life.


19 UNA PIANISTA AFFASCINANTE


15 LA POTENZA DI DIABLOS

Terminate le partite di carte, andiamo nella sala (30) di attesa, ascoltiamo ciò che ci dicono (Seifer è stato catturato dalla Strega e sarà giustiziato a breve!), torniamo all'uscita del Garden dove incontreremo il direttore, che ci presenterà un nuovo compagno (Irvine) (31) e ci darà una nuova missione: uccidere la strega!
Scegliamo il nuovo team e dirigiamoci verso la stazione, alla volta di Deling City.

DELING

Esploriamo un po' la città (32) alla ricerca di informazioni, quindi andiamo alla casa del generale Caraway e parliamo con la guardia nel giardino, ci dirà che dovremo procurarci un codice per entrare nella casa. Il codice si trova nella tomba del Re Ignoto, acquistiamo dalla guardia la piantina (33) della tomba e anche il segnalatore di posizione (ne vale la pena!), usciamo da Deling e andiamo alla tomba, una grotta a nord est rispetto a Deling.

LA TOMBA DEL RE

La tomba è un piccolo labirinto sotterraneo, appena entrati troveremo una gunblade con un codice (segniamolo, è il codice per entrare nella casa del generale!), potremmo quindi andarcene, ma conviene esplorare in profondità il labirinto. Aiutandoci con la mappa andiamo all'estremo destro della tomba dove incontreremo Sacred, un avversario di buon livello (34) che però fuggirà dopo che gli avremo inflitto qualche danno. Andiamo ora nella sezione a nord della tomba e apriamo la piccola diga che ferma l'acqua. Nella sezione a ovest troveremo un meccanismo, utilizziamolo per far scendere il ponte levatoio nella stanza centrale della tomba.
Salviamo la posizione e andiamo nella stanza centrale, dove dovremo combattere di nuovo contro Sacred e il suo fratello maggiore: Minotaur. Assorbiamo dai boss tutte le magie che ci servono, se occorre usiamo Float contro di loro (per indebolirli il loro elemento è la terra) e quindi battiamoli per convincerli a unirsi a noi. Terminato il combattimento avremo una nuova GF (Brother, un alleato molto forte


20 UN MOMENTO ROMANTICO


21 STAZIONE DI TIMBER


22 RINOA... FINALMENTE!


23 LA CARROZZA DEL PRESIDENTE

con buone abilità, tra le quali HP+80% che permette di potenziare molto il personaggio a cui è legato) e ben due carte rare, quella di Sacred e quella di Minotaur, davvero molto utili!

RITORNO A DELING

Con il codice trovato nella tomba, entriamo nella casa del generale Caraway, il padre di Rinoa.

Il generale ci darà tutte le istruzioni su come effettuare l'assassinio della strega Edea, saremo quindi liberi per un po' di esplorare la città per effettuare, magari, qualche utile acquisto nei negozi.

Torniamo alla casa del generale, dividiamo il gruppo in due squadre e iniziamo a mettere in atto il piano. In una sequenza di cambi tra le vane squadre (ricordiamoci sempre di spostare le vane GF tra i personaggi!) dovremo muovere i protagonisti verso le rispettive destinazioni. Rinoa scapperà da casa sua e tenterà un attacco solitario ai danni della strega, salendo sulle casse e passando dal tetto... ma fallirà e finirà in un brutto pasticcio.

Per uscire dalla casa del generale, dove è rimasta imprigionata, la squadra di Quistis dovrà prendere un bicchiere e metterlo sulla statua a sinistra nella stanza, aprendo un passaggio segreto che conduce alle fogne della città. Nelle fogne la strada da seguire, sebbene complessa, è una sola e non si può sbagliare, assicuriamoci di controllare bene tutti i cancelli e di usare le ruote ad acqua.

Come con le miniere di Esthar, nelle fogne conviene passare un po' di tempo per accumulare nuove magie, quando avremo terminato potremo uscire, inizierà a quel punto la fase finale dell'attacco alla strega.

RINOA IN PERICOLO

Squall e Irvine dovranno percorrere la stessa strada scelta da Rinoa poco prima e dovranno salvarla da due mostri molto insidiosi. Si tratta di due Iguion, dai quali dovremo come prima cosa assimilare la nuova GF Carbuncle, dotata di caratteristiche principalmente difensive e di un'abilità utilissima: Counter, con la quale potremo attaccare "gratis" i nemici quando attaccano il personaggio con questa abilità. Battiamo i due Iguion (non sarà molto difficile) e dirigiamoci al punto deciso dal generale.

L'ATTACCO

All'ora designata, il gruppo di Quistis farà scattare la trappola. Irvine sparerà alla strega, ma questa si difenderà con la magia. **(35)** Squall andrà incontro al nemico e inizierà la battaglia.

Il primo nemico sarà Seifer, ora seguace della strega, forte negli attacchi ma non robustissimo, non sarà difficile renderlo inoffensivo... quindi sarà il turno di Edea, sicuramente più forte e molto abile nelle magie. Se abbiamo allenato parecchio i nostri personaggi questo scontro sarà molto facile, altrimenti dovremo puntare molto sulla difesa di Carbuncle e quindi attaccare fisicamente o con le GF la strega. Nel primo caso, approfittiamone per assimilare le magie che ci servono da Edea: la vittoria ci darà più soddisfazione. Alla fine, comunque, Squall rimarrà colpito e perderà i sensi, ritornando nel mondo dei sogni.

IL TERZO SOGNO DI LAGUNA

Troviamo Laguna un po' di tempo dopo gli avvenimenti del secondo sogno, ora è nella piccola città di Winhill e lavora come difensore della città dai mostri. **(36)** Ha una storia con una ragazza del posto, Raine, e sembra incline a voler intraprendere una carriera di giornalista.

Giriamo un po' il paese, incontriamo Kiros che dopo molte ricerche ci ha ritrovato e insieme facciamo un giro di ricognizione per Winhill. Terminata la ricognizione, parliamo con Raine e torniamo a dormire, il sogno avrà così termine.

LE PRIGIONI

Comandiamo ora Zell, Selphie e Quistis, ritrovandoci in una cella della prigione nel deserto.

Aiutiamo il Moomba che arriva nella nostra cella, seguiamo la scena in cui Squall viene torturato e rispondiamo con coraggio alla domanda dei torturatori. Tornando alla cella, comandando Zell (ricordiamoci di usare le GF!) usciamo e saliamo di un piano, combattiamo contro le guardie e subito dopo incontreremo di nuovo Wedge e Biggs, desiderosi di rivincita. Non la avranno: li batteremo facilmente e recupereremo le nostre armi. Torniamo a essere un gruppo di tre, con Quistis e Selphie, ed esploriamo la prigione. Dal punto in cui siamo conviene scendere fino in fondo e quindi risalire. Esploriamo tutte le camere (due per piano, alcune sono chiuse) alla ricerca di oggetti interessanti da raccogliere. Le cose più importanti da trovare sono una rivista al primo piano e alcuni oggetti e magie interessanti. In alcune stanze troveremo persone che vogliono giocare a carte e ci chiederanno dei soldi, vincendo otterremo oggetti utili, il migliore è il giocatore al decimo piano, che ci darà un Character report, abilitando un'opzione nel tutorial (nei menu) che ci darà un bel po' di informazioni utili sui personaggi e su come li stiamo utilizzando.

Arrivati ai piani alti della prigione recupereremo Squall, quindi ci dovremo dividere e cambieremo squadra più volte in poco tempo.

Quindi le squadre si divideranno: con Squall dovremo andare verso l'ultimo piano (parlare con i Moomba ci frutterà qualche utile oggetto), quella con Irvine verso la base della prigione.

Squall incontrerà un soldato con due potenti robot, uno scontro difficile **(37)** da affrontare eliminando il prima possibile il soldato (che difende i robot) e quindi i mezzi meccanici, capaci di attacchi molto potenti, sensibili agli attacchi di Quezacotl. Dopo lo scontro esaminiamo il pannello di controllo della prigione, Irvine comunicherà



24 GEROGERO: IL MOSTRO ZOMBIE!


25 VERSO GLI STUDI TELEVISIVI

26 LE MINIERE DI ESTHAR


27 UN TEMIBILE AVVERSARIO

TRUCCHI

mondo di gioco. Per quanto riguarda le Junction delle magie ai personaggi, suggeriamo di utilizzare principalmente l'impostazione automatica, magari modificando qualcosa a seconda del momento. Pain è molto potente legato all'attacco, Death in difesa previene dai colpi mortali dei nemici più insidiosi. Ricordiamoci inoltre che se abbiamo abilità come HP+80 legate a un personaggio molto potenziato, potrebbe non essere necessario utilizzare una delle magie migliori per gli HP, farlo sarebbe uno spreco.

LE CARTE RARE!

Prima o poi il gioco delle carte ci appassionerà e vorremo riuscire a collezionarle tutte. Uno dei problemi saranno le regole del gioco, che si diffondono casualmente tra le varie regioni. Per limitarne la diffusione facciamo così: ogni volta che giochiamo in un posto nuovo salviamo la posizione, quindi facciamo una partita e vediamo che regola è stata adottata o abolita (avviene in modo casuale), se ci va bene proseguiamo nel gioco, in caso contrario recuperiamo la posizione salvata e ripetiamo la procedura. Così facendo perderemo parecchio tempo, ma dovremmo riuscire a impedire il più possibile le diffusione di regole pericolose come Random (carte a caso) o complicate come "Plus" e "Same", con le quali alcuni giocatori già difficili da battere diventano ostacoli quasi insormontabili.

Le carte fino al settimo livello (tranne le quarta del quinto livello) non sono difficili da collezionare prima della prima metà del gioco, a patto di imparare a giocare abbastanza bene. Rimangono gli ultimi tre livelli: le carte delle GF e quelle dei personaggi da ottenere battendo alcune GF, giocando con determinati personaggi o eseguendo precise sequenze di azioni nei luoghi adatti. Nella seconda parte di questa guida spiegheremo come giocare

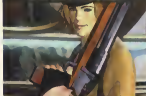
TRUCCHI

contro gli elementi del club delle carte (guadagnando tre carte rare), mentre esplorando Dollet e Deling, dopo che il Garden diventa guidabile, potremo recuperare altre due carte rare. Queste carte sono tutte ottenibili prima della fine del secondo disco di gioco. Di quali carte si tratta? Scopriamolo da soli, oppure aspettiamo il prossimo numero di GMC!

DUE GF IN UN SOLO COLPO!

Se cercheremo con cura nella zona meridionale del mondo, potremo trovare una costruzione a forma di doppia piramide. Si tratta della rovine di Centra, un'antica città abbandonata ormai da molto tempo. Due GF ci attendono tra queste rovine, se vogliamo sapere come recuperarle, proseguiamo con la lettura. Dobbiamo esplorare le rovine in due momenti diversi: salviamo la postzione e usiamo la capacità di Diablos per non incontrare nemici, procediamo quindi fino alla torre, scegliamo la scala di sinistra, entriamo nella porta e azioniamo il meccanismo. Torniamo alla base della torre, esaminiamo l'altare (ora illuminato) e saliamo sulla scala che compare subito dopo. Sul terrazzo, saliamo sulla scala a sinistra e prendiamo l'occhio dalle statua, andiamo ora proprio sul tetto della torre dove c'è un altra statua: inseriamoci l'occhio e prendiamo nota del codica che ci verrà dato. Recuperiamo entrambi gli occhi dalla statua, torniamo a quella più in basso e usiamoli su di essa, quindi inseriamo il codice appena ottenuto e si aprirà una porta.
Dietro alla porta ci attende Odin, che dovremo sconfiggere entro un limite di tempo (ecco perché era meglio non incontrare nessun nemico). Odin non ci attaccherà, la tecnica migliore è assorbire da Odin tutte le magie utili che possiamo (in particolare Triple) e quindi abbatterlo, meglio se con dei limit break (eventualmente attacchiamo i nostri


28 IL GARDEN DI GALBADIA


31 UN NUOVO COMPAGNO

con Squall e i due lavoreranno assieme. In breve tempo saremo fuori dalla prigione, con l'unico ostacolo di una sequenza (semplice) in cui dovremo passare velocemente un ponte mentre scappiamo dall'edificio.
Finalmente liberi, decidiamo di andare alla base missilistica, dove un attacco sta per essere portato ai danni dei Garden!

LA BASE MISSILISTICA

Il gruppo si divide nuovamente in due: Squall andrà al Balamb Garden per avvisare tutti dell'attacco, Selphie, invece, tenterà di sabotare la base dei missili. Per entrare nella base passiamo dal cancello senza scendere dalla macchina, scendiamo ed entriamo nella base, esaminiamo la cassa tra le due porte, entriamo nella porta che si apre e procediamo fino al punto di salvataggio.
A sinistra andiamo sul punto di osservazione e parliamo con le due guardie, torniamo indietro, entriamo nella porta e parliamo con i soldati nella stanza dei missili, torniamo a parlare con le due guardie di prima. Ora dovremo raggiungere la stanza con i controlli, dove Selphie riuscirà a sabotare un po' di tutto. Usciti dalla stanza ci sorprenderanno due guardie, collaboriamo


32 A SPASSO PER LA CITTÀ


29 GIOCHIAMO CON I TRE STUDENTI

dicendo che stavamo per chiamarle e non si accorgeranno di niente, quindi le toglieremo di mezzo senza clamore.
Per l'ennesima volta andiamo nella stanza dei missili, aiutiamo le guardie presenti nel loro lavoro (si tratterà di premere velocemente qualche tasto) usciamo dalla stanza ed esaminiamo i pannelli di controllo dei missili **(38)**. I menu non sono complicati, dovremo mettere al massimo il margine di errore dei missili.
Fatto questo, andiamo nella sala principale di controllo, qui dovremo (oltre a combattere alcuni nemici) esaminare gli strumenti per interrompere la procedura di lancio e attivare la procedura di auto distruzione della base. Impostiamo il tempo per la distruzione a venti minuti, ci dovrebbero bastare e ci permetteranno di uscire dalla porta più vicina (con 30 o 40 minuti questo non succede), passiamo dalla porta e torniamo all'aperto. Prima di uscire dovremo affrontare un potente nemico meccanico, il BHG251F2, **(39)** se abbiamo fatto tutto bene e battiamo questo ennesimo boss (essendo meccanico, è utile attaccarlo con Quezacotl) scopriremo di non avere vie d'uscita dalla base... che esploderà entro poco tempo! I nostri eroi si saranno salvati?

LA SQUADRA DI SQUALL

Arriviamo al Garden per scoprire che è sotto l'attacco di molti mostri e si trova nei guai, dobbiamo trovare Cid al più presto per riferire dell'imminente attacco. Per trovarlo dovremo forzatamente esplorare tutte le sezioni del Garden, combattendo contro i mostri casuali e quelli scatenati dalle guardie del Garden, ora nostre nemiche. Una volta esplorate (e ripulite dai mostri) tutte le sezioni del Garden vedremo Xu **(40)** salire ai piani superiori con l'ascensore, seguiamola, parliamo con lei e raggiungiamo Cid al terzo piano. Ci spiegherà come l'ultima possibilità del Garden sia qualcosa nelle cantine che noi dovremo recuperare.
Prendiamo l'ascensore e andiamo ai piani inferiori, quando l'ascensore si blocca troviamo la botola sul pavimento e usciamo


30 LA SALA D'ATTESA

Nelle stanze seguenti azioniamo il grosso rubinetto per svuotare la cisterna, scendiamo per la scala nella cisterna **(41)**. A questo punto troveremo una scaletta dove solo Squall avrà il coraggio di salire finendo in una stanza con dei comandi che dovremo utilizzare. Scendiamo di nuovo per la stessa scaletta, scendiamo dall'altra scala (indicata da una luce sul comando), utilizziamo la grossa leva che troviamo e salviamo la posizione. Ci aspetta un combattimento con due Oilboyle, mostri potenti ma molto deboli contro il fuoco. Se attaccheremo con magie e attacchi basati sul fuoco (e con Ifrit) non avremo quasi nessun problema nel batterli.
Passiamo nelle stanze successive, esaminiamo gli strani controlli che troveremo e nusciremo a riattivare gli antichi motori del Garden che, sorpresa davvero notevole, è in grado di volare e così facendo evita l'attacco dei missili!
Dopo un po' di interessanti chiacchiere, ci verrà detto che la nostra presenza è richiesta al piano inferiore del Garden. Questo, se vogliamo, è il momento giusto per confrontarci con gli appartenenti del club delle carte. Dopo averlo eventualmente fatto, prendiamo l'ascensore e scopriamo Cid con NORG, il capo occulto del Garden, un ricco Shumi ormai rovinato dal desiderio di potere e ricchezza. Dopo aver ascoltato le sue rivelazioni, non potremo fare a meno di combatterlo, per sconfiggerlo il modo più efficiente è ignorare le due parti laterali e concentrare i nostri attacchi sullo scudo centrale, quando questo si romperà attacchiamo il più possibile NORG **(42)** per ucciderlo. Prima di sconfiggerlo del tutto ricordiamoci assolutamente di assimilare dal NORG una nuova GF: Leviathan!
Dopo il combattimento riposiamoci un attimo, andiamo in infermeria per parlare con Cid, quindi troviamo Xu nell'area davanti all'ascensore (con il cartello) e incontriamo per la prima volta i White SeeD al ponte di osservazione del secondo piano del Garden **(43)**. Dovremo cercare Ellone, la troveremo nella libreria e, nonostante tutte le domande che vorremmo porlerle fare (è


33 LA PIANTINA DELLA TOMBA


34 UN NUOVO TEMIBILE AVVERSARIO


35 LA STREGA SI DIFENDE



38 NUOVO INCONTRO CON LAGUNA

lei la causa dei nostri sogni nei quali impersoniamo Laguna), dobbiamo consegnarla ai White SeeD e vederla scomparire con la loro nave

FISHERMAN'S HORIZON

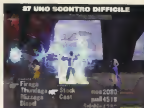
Dopo tutte queste vicende Cid passerà il comando del Garden a Squall, ora possiamo guidare il Garden dove vogliamo, ma per il momento siamo a Fisherman's Horizon (FH). Usciamo dal Garden, parliamo con chi incontriamo e visitiamo la nuova città.

Arrivati alla grossa cisterna (prima dell'ascensore) prendiamo la scaletta e scendiamo, troveremo il pescatore con una rivista interessante. Ascoltiamo la sua storia, quindi prendiamo l'ascensore e visitiamo FH per bene. In giro per FH parliamo con tutti, troveremo un uomo minacciato da un soldato: aiutiamolo, ci ritroveremo a combattere contro il robot BGH251F2, lo batteremo facilmente e dai suoi rottami usciranno nientemeno che Selphie **(44)** e gli altri compagni, sani e salvi dall'esplosione della base!

Oltre ai soliti negozi, a FH c'è un punto di assimilazione della magia Regen (una delle migliori) che si ricarica spesso, inoltre potremo giocare a carte con il sindaco per tentare di vincere la carta rara di Quezacotl; questo è anche uno dei momenti in cui potremo giocare con Cid nel Garden, per tentare di vincere da lui la carta rara di Seifer! (ricordiamoci di vincere MiniMog dal ragazzino che fa jogging se non lo abbiamo ancora fatto).

Nella serata, Selphie e gli altri organizzeranno una festa per Squall e Rinoa: c'è poco da fare e molto da vedere, per la sequenza più romantica gli strumenti da selezionare al concerto sono Chitarra, Violino, Flauto e TipTap (gli altri strumenti causano un dialogo differente, sbagliarli produce una sequenza meno bella).

Per la serata vera e propria, parliamo con Rinoa, dirigiamoci al luogo del concerto, esaminiamo la parte a destra del palco e quindi la rivista lasciata da Irvine e godiamoci il dialogo tra Rinoa e Squall. Al termine di questa serata musicale avremo il controllo del Garden e potremo andare dove



37 UNO SCONTRO DIFFICILE

vogliamo, per proseguire con la storia principale dovremo andare a Balamb, altrimenti potremo impegnarci nelle tante avventure laterali di *FF8*, come per esempio l'esplorazione delle rovine di Centra, la ricerca dei Chocobo e la visita allo Shumi Village (indicato nella mappa) tutte missioni che fruttano oggetti molto interessanti e alcune GF! Quando ci sentiamo pronti a proseguire con la storia principale, andiamo a Balamb ed entriamo in città

BALAMB CITY

Per entrare raccontiamo che abbiamo informazioni su Ellone, passiamo per la casa di Zell e parliamo con sua madre: possiamo vincerle la carta di Zell, **(45)** se non l'abbiamo già fatto, quindi dovremo cercare il capitano delle guardie. Seguiamo gli indizi parlando con i soldati al molo, di nuovo con la madre di Zell, con i soldati alla stazione (che stanno male per il pesce) e ancora con il soldato al molo vicino al segugio. Seguiamo il cane fino alla stazione per trovare il capitano, che è Raijin! Seguiamolo fino all'hotel, sfidiamolo a duello e battiamolo, quindi combattiamo anche contro Fujin. In questi scontri dovremo solo stare attenti a non usare magie basate su tuono e vento perché daranno vantaggi ai nemici, ricordiamoci assolutamente di assimilare la GF Pandemona da Fujin, prima di batterla! Fatto questo avremo liberato Balamb dai soldati. Prima di trovare il capitano potremmo voler aiutare il bambino (vicino di casa di Zell) a parlare con i genitori della ragazzina nella casa vicina a quella di Zell. In questo modo la bimba avrà le carte del padre e potremo tentare di vincere da lei la carta di Pandemona.

Attenzione: la ragazzina è molto brava con le carte, potrebbe essere preferibile attendere la liberazione di Balamb e giocare con suo padre, meno abile nel gioco, che nel frattempo avrà recuperato la carta di Pandemona dalla figlia. Il padre è l'uomo che troveremo fuori dall'albergo.

TRABIA GARDEN

Arrivati al Trabia Garden, seguiamo Selphie fino al cortile con la statua, dove incontrerà



38 IL PANNELLO DI CONTROLLO DEI MISSILI



39 UN NEMICO MECCANICO

un'amica. Visitiamo il Garden per trovare una rivista nel cimitero e parliamo con una delle persone nel dormitorio per sapere qualcosa su un misterioso tesoro. Il tesoro è un'utile rivista per le armi: nella locazione della statua camminiamo lentamente verso il basso fino a quando non vedremo una rivista (se ne vede solo un pezzetto), raccogliamola! Andiamo quindi al campo da basket e seguiamo la bella scena in cui i personaggi si ricordano il loro passato nell'orfanotrofio di Edea, probabilmente una delle sequenze più evocative dell'intero gioco. **(46/47)** Terminata la sequenza di ricordi ricordiamoci di giocare a carte con l'amica di Selphie vicino alla statua, per vincere proprio la carta di Selphie!

VERSO LA BATTAGLIA

Muovendo il Garden, spostiamoci fino all'orfanotrofio, che si trova all'estremo ovest dell'insieme di isole nella zona sud del mondo: è la vecchia costruzione vicino a un faro. Per il momento non ci potremo entrare, ma possiamo notare nelle vicinanze il Galbadia Garden (anche lui in grado di volare), con Edea e Seifer a bordo. Avviciniamoci al Garden, quando sarà il momento di dare ordini scegliamo di



40 DA CHE PARTE STA XU?



41 DISCESA NELLA CISTERNA



42 ATTACCHIAMO PER UCCIDERE



43 PRIMO INCONTRO CON I WHITE SEED

TRUCCHI

compagni per abbassarne l'energia e ottenere facilmente i limit break). Sconfitto, Odin si unirà a noi e ci aiuterà intervenendo saltuariamente in alcuni scontri contro i mostri casuali, facendoci vincere le battaglie con un solo colpo! Quando avremo ottenuto Odin (e con lui anche la sua carta) usciamo da Centra e salviamo la posizione. Ora dovremo ritornare nelle rovine e girare per le prime due locazioni fino a quando non riusciremo a sconfiggere una ventina (circa) di Tomberry.

Sono mostri molto forti, ma ricordiamoci che possiamo sempre salvare tra un combattimento e il successivo! Dopo che avremo sconfitto una ventina di Tomberry accorrerà in loro aiuto il Tomberry King, molto più forte dei suoi fratellini: se riusciremo a sconfiggerlo si unirà a noi e avremo una nuova GF, con utili abilità come Call Shop (per visitare i negozi in qualunque momento) e Familiar (permette sconti nei negozi). Nei combattimenti contro i Tomberry la GF migliore è sicuramente Diablos, meglio se unita al limit break di Rinoa, lasciando a un terzo personaggio il compito di guarire o resuscitare i due compagni.

Per Tomberry King la strategia è la stessa, sperando che Rinoa utilizzi spesso il limit break che rende invincibili i nostri personaggi, permettendoci di ignorare i potenti attacchi del re dei Tomberry!

LE ARMI

In *FF8* le armi non cambiano più di tanto, modificano solo la loro forma e le rispettive caratteristiche. Siccome per avere le armi migliori occorrono oggetti speciali a volte difficili da reperire, la cosa migliore è concentrarci sulle armi dei personaggi che preferiamo, sicuramente su quelle di Squall e quindi su quelle di chi utilizziamo più spesso. Non potenziamo le armi dei personaggi che usiamo poco, potrebbe essere un inutile spreco di risorse!

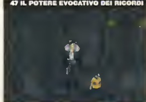
TRUCCHI

SALVATAGGI INFINITI
Con una scelta a dir poco bizzarra, i programmatori hanno stabilito che i salvataggi utilizzabili in *FF8* debbano essere solamente sessanta, divisi in due gruppi. Se questo numero non ci basta possiamo attuare un piccolo "trucco": quando abbiamo terminato i primi sessanta salvataggi, spostiamo in qualche altro posto del disco fisso i file (cioè i salvataggi) che troviamo nei folder "Slot1" e "Slot2" all'interno della directory "Save" di *FF8*, avendo cura di lasciare l'ultimo salvataggio effettuato (sono numerati da 1 a 30) in modo da poterlo utilizzare. Come per magia ora tutti gli slot di salvataggio sono liberi (tranne quello lasciato da noi), potremo comunque ripristinare i vecchi salvataggi ripetendo, al contrario, questo trucchetto.


44 TRA I ROTTAMI... UNA SORPRESA!


45 VINCIAMO LA CARTA DI ZELL


46 IMMAGINI DAL PASSATO


47 IL POTERE EVOCATIVO DEI RICORDI

organizzare l'attacco e la difesa, senza dimenticare di tenere d'occhio i giovani ospiti del Garden, gli altri ordini scegliamoli pure a nostro piacere. Facciamo un breve giro di esplorazione e andiamo al primo piano, dove Zell sta organizzando alcuni soldati **(48)** per lo scontro imminente. Finita la sequenza torniamo al terzo piano, dove inizierà davvero lo scontro tra le due fazioni. Controllando Zell e compagni, andiamo nella zona ovest del Garden, Rinoa avrà un incidente! Lasciamola per un attimo al suo destino e raggiungiamo l'ingresso del Garden, dove troveremo Squall per informarlo. Selezioniamo ora la nostra squadra preferita, saliamo al secondo piano e andiamo nell'aula, dove dovremo battere quattro soldati, uno scontro semplice se abbiamo lavorato bene nelle ore di gioco precedenti. Parliamo con gli occupanti dell'aula e torniamo al terzo piano per incontrare il dottor Kadowaki, torniamo al secondo piano dove dovremo aiutare un bambino nei guai... e saremo attaccati da un soldato particolarmente resistente. Non cerchiamo nemmeno di combattere in questo momento, esaminiamo subito l'uscita di emergenza, scegliamo di cercare un'altra possibilità e (esaminandola di nuovo) di aprire la porta: ci ritroveremo in volo **(49)** tra i due Garden appesi al soldato di Galbadia!
Combattiamo contro il soldato facendo attenzione ad attaccare con un pugno e quindi a parare fino a quando il nemico non avrà attaccato di nuovo, se riusciremo a vincere (o a resistere abbastanza a lungo) avremo la meglio e potremo recuperare Rinoa che è rimasta appesa fino a questo momento!

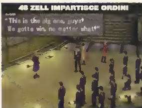
IL FINALE?

Siamo ora soli con Rinoa per un attimo, dopo che ci avrà ringraziato per averle salvato la vita assorbiamo la potente magia Aura dal punto (nascosto) vicino all'ingresso del Garden, quindi entriamo e stabiliamo di nuovo la nostra squadra.
Nel Garden dovremo trovare tre chiavi per raggiungere i posti più importanti: non c'è niente da fare oltre a quello che indichiamo e combattere contro molti mostri, il più interessante dei quali è il Tri-Face, dal quale potremo assorbire la magia Flare. Andiamo a destra e quindi ancora a destra, saliamo le scale dove troveremo Raijin e Fujin con cui parleremo un attimo. Da lì andiamo a sinistra per trovare la prima chiave in una delle aule. Questa chiave apre una porta del piano terra, entriamoci, attraversiamo il campo da Hockey e usciamo dall'altro lato, dove in un'altra aula troveremo la seconda chiave. Torniamo ora alle scale, superiamo Raijin e Fujin salendo sul tetto, saltando giù e procedendo fino al cortile centrale del Garden. Nel corridoio di sinistra, in un'aula, troveremo l'ultima chiave, che ci permette di usare l'ascensore al secondo piano (vicino alla sala d'attesa). Prima di andarci, affrontiamo il mostro che ci attende al centro del cortile, si tratta di Cerberus, una nuova e potente GF **(50)** che sembra aspettare solo noi! Ricordiamoci di non utilizzare attacchi basati su vento o tuono contro Cerberus, tutto il resto gli farà molto male. Prima di batterlo tentiamo di rubargli un oggetto magico che ci permette di far imparare lo skill SPD-J a una GF, molto utile! Sconfiggendo la GF otterremo un ulteriore premio: la carta rara di Cerberus. Dopo Cerberus, è il turno dei veri avversari: prendiamo l'ascensore al secondo piano e raggiungiamo Seifer, che ci sfiderà a duello. Seifer è più forte che in passato **(51)** e possiede un attacco nuovo molto bello e potente, ma non sarà difficilissimo da battere, magari approfittiamone per rubargli dei Mega Phoenix, molto utili. Sconfitto Seifer, scendiamo con l'ascensore e andiamo a destra verso il salone, dove incontreremo finalmente Edea, e di nuovo Seifer che, ormai indebolito, sarà semplice da abbattere se saremo rapidi. Edea **(52)** rimane invece un avversario discretamente potente, capace di attacchi mortali (leghiamo la magia Death a un parametro di Status-Def dei nostri personaggi). Come prima cosa assorbiamo l'ultima GF di questa sezione di gioco da Edea e il potente Alexander diventerà un nostro alleato, quindi procediamo con una serie di attacchi fisici, magari evocando anche Diablos, per battere la strega e terminare la prima parte di *Final Fantasy VIII*!

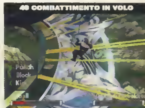


IL PROSSIMO MESE

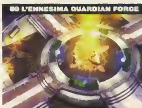
Il prossimo mese troveremo la seconda parte della guida a *Final Fantasy VIII*!



48 ZELL IMPARTISCE ORDINI

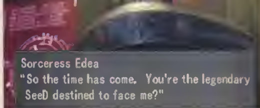

49 COMBATTIMENTO IN VOLO




50 L'ENNESIMA GUARDIAN FORCE



51 LA RIVINCITA DI SEIFER



52 LA NUOVA SFIDA DI EDEA